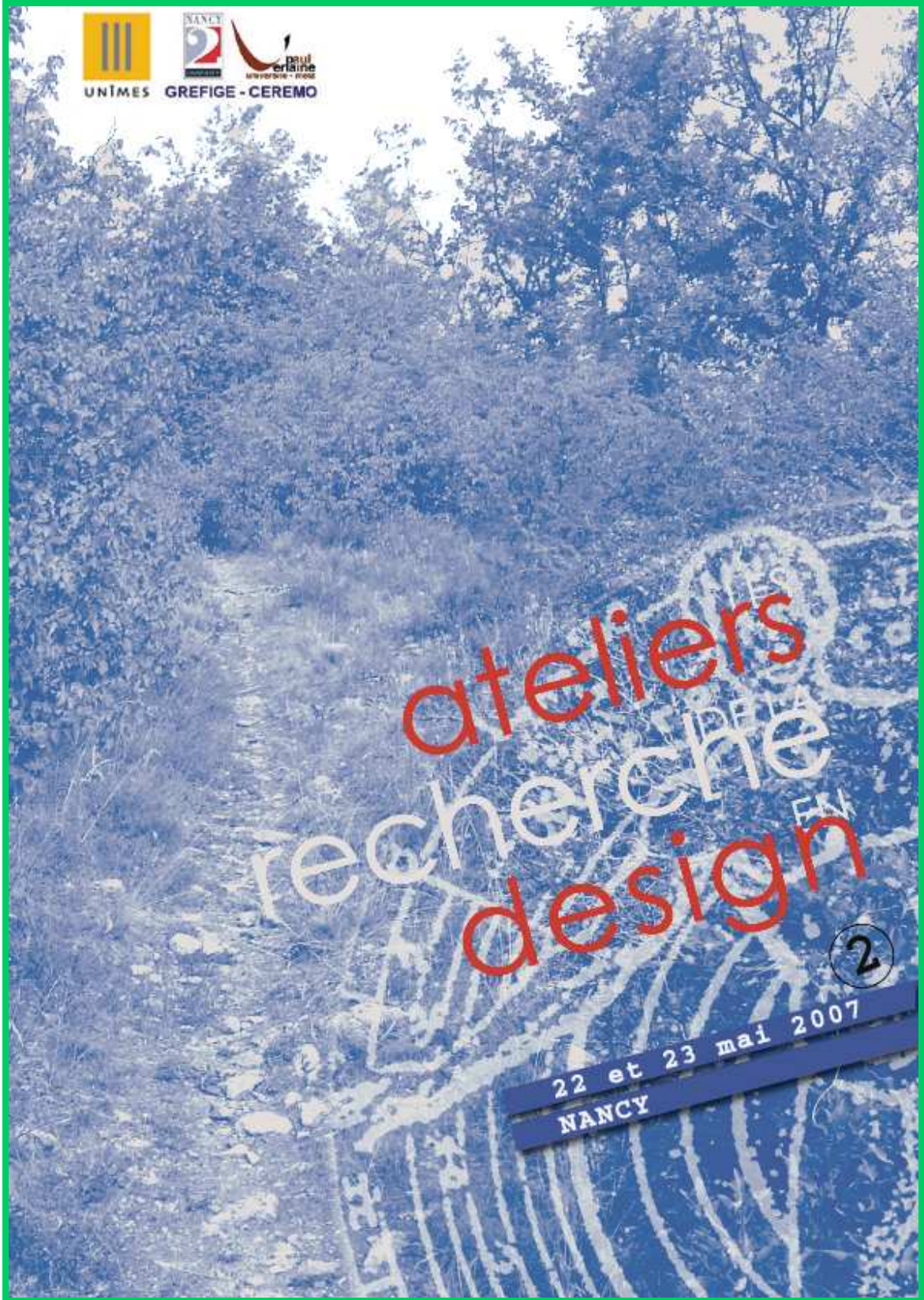




UNIMES



GREFIGE - CEREMO



ateliers recherche design

22 et 23 mai 2007
NANCY

2

Nancy-Université
Université Nancy 2



lorraine
conseil régional

Les Ateliers de la Recherche Design® sont nés à Nîmes, portés par sa toute jeune Université et placés sous l'impulsion énergique de ses concepteurs : B. BORJA DE MOZOTA, A. FINDELI, G. SCHAMBACH. L'objectif est clair : il s'agit de constituer une communauté épistémique de chercheurs et de praticiens, essentiellement francophones soucieuse de construire une thématique autour de la question centrale : qu'est-ce que la recherche en design ?

Il faut dissiper un malentendu. En France le substantif « design » a un sens restrictif si on le compare à l'acception qu'a ce mot dans la culture Nord Américaine ou Anglaise. Dans son numéro de mai 2007 le périodique TIME-Europe consacre son numéro spécial « Style and Design » aux personnalités et aux idées actuellement les plus influentes dans ce domaine. « Good design is everywhere these days » : design d'intérieur ; de la table à la cuisine ; l'architecture ; le shopping ; le packaging ; la mode ; le design vert et autres portables ou « Nike Air Force 1® ». Il s'agit bien de design au sens qui nous est habituel en France.

Dans un sens plus large, la notion de « designing », devenue familière hors de nos frontières souligne le design en train de se faire. Il s'agit alors d'un processus de conception qui sacralise beaucoup moins les créatifs pour porter une attention à un ensemble d'activités incrustées dans des organisations et historiquement datées.

A l'évidence, la société de la connaissance que nous voulons construire pose de manière cruciale la question de ces activités de conception. Aujourd'hui, le verbe « designer », passé de ce côté-ci de l'océan Atlantique peut alors prendre le sens de processus mis en œuvre dans des activités de conception. On peut alors parler de design organisationnel ou de « social design ». Les notions d'architectures informatiques ou de design d'un parcours de formation traduisent cette extension sémantique.

Les questions de « Style and Design » intéressent marginalement les sciences de gestion. Il n'en va pas de même des activités de conception qui concernent aussi bien les objets tangibles que des entités immatérielles comme le design multimédia ou les « Architectures of Knowledge » de A. AMIN et P. CONHENDET.

Le design au sens d'activités de conception devient un objet de recherche. Signalons par exemple le dernier numéro du Journal of Applied Behavioral Science consacré à la « Design Recherche ». C'est bien cette ambition qui nous réunit à NANCY pour cette seconde édition des Ateliers.

Alain ANTOINE
IAE-GREFIGE-CEREMO
UNIVERSITE NANCY

PROGRAMME

MARDI 22 MAI

Heure	Ateliers	Intervenants
9h30	Accueil des participants (hall)	
10h00	Ouverture (amphi SNVB)	Autorités universitaires, locales et régionales
10h30	Faire de la Recherche en Design ?	A. ANTOINE : Université Nancy2 A. FINDELI : Université de Nîmes et Montréal A HATCHUEL : Ecole des Mines de Paris
12h00	A Nancy : Design Global et ARTEM	C. G'SELL : Ecole des Mines de Nancy T. FROELICHER : Université Nancy2
14h00	Atelier 1 : Sciences de l'ingénieur	JF. BASSEREAU : ENSAM Paris A. GUENAND : UTC Compiègne C. G'SELL : Ecoles des Mines de Nancy P. TRUCHOT, B. ROUSSEL, N. STOELTZLEN : ENSGSI Nancy
16h00	Atelier 2 : Sciences humaines, sociales et de la cognition	B. BORJA DE MOZOTA : Université Paris X J. LE BOEUF : Ecole de Design de Nantes A. LEVITTE : UMR CRAL Paris W. VISSER : INRIA Paris
18h00	Visite au Musée des Beaux Arts Collection Daum	

MERCREDI 23 MAI

Heure	Ateliers	Intervenant
8h30	Atelier 3 : Les disciplines du projet "Institutions et Recherche"	AM. BOUTIN : APCI Paris M. PARTOUCHE, Y. FABES : Ecole de Design Lyon R. Kerdreux : Ecole des Beaux Arts de Marseille L. LECHOT HIRT : Haute Ecole d'Art et de Design de Genève J. FEBVRE : Ecole d'Art et Design d'Orléans
10h30	Atelier 4 : Docteurs et Doctorants	L. BERGERET : ENSM Paris M. CHOUKI : Ecole de Design Nantes P. DEMONGEOT : ENS Cachan C. MOUGENOT : ENSAM Paris S. SAGOT : Université de Nîmes E. TORTOCHOT : Université d'Aix Marseille
14h00	Atelier 5 : Sciences de gestion	F. DATRY : ISEOR Lyon T. FROELICHER : Université de Nancy2 F. JEGOU : ING Design Bruxelles M. BAYAD, C. SCHMITT : Université de Nancy2 C. THOMAS, A. PASCAL : Université de Metz et Université de Nice ; CNRS
16h00	Atelier 6 : Informatique et multimédia	D. ARNOLD : Vidéoscop Nancy F. COSTET : ARANEA Nancy S. CRUZ LARA : Université de Nancy2
17h30	Conclusions	A. ANTOINE : Université de Nancy2 B. BORJA DE MOZOTA : Paris x G. SCHAMBACH : Université de Nîmes

**LISTE DES INTERVENANTS (par ordre alphabétique)
et RÉSUMÉS DES PRÉSENTATIONS**

Deborah ARNOLD [deborah.arnold@univ-nancy2.fr]

chef de projet eLearning, Vidéoscop-Université Nancy 2

Résumé de la présentation

Quelles compétences pour la conception médiatique ?

Contexte

Dans la société de l'information actuelle, les établissements européens d'enseignement supérieur sont sans cesse confrontés à de nouveaux défis - les technologies naissantes apportent de nouvelles opportunités de formation et d'apprentissage, mais combien d'étudiants et d'enseignants sont réellement capables de les exploiter pleinement ? Combien de concepteurs médiatiques possèdent toutes les compétences techniques et pédagogiques nécessaires à la réalisation de contenus de qualité ? Le projet eLene-TT (eLearning 2005-2006, coordonné par Vidéoscop-Université Nancy 2 et avec l'implication de 13 partenaires dans 8 pays européens) a développé un programme transnational de formation des enseignants s'appuyant sur un centre de ressources en ligne.

L'expérience de ce premier projet montre qu'il est maintenant temps de s'éloigner de la notion d'outils pour aller vers la mise à disposition de véritables services pédagogiques. L'objectif principal du projet eLene-TLC (eLearning 2007-2008) est de permettre aux enseignants et aux étudiants du supérieur de faire la meilleure utilisation possible des TICE - en préparant les enseignants à accueillir les étudiants de la génération Internet, en permettant à des étudiants de transférer des compétences et des pratiques de leur vie quotidienne à leur apprentissage et en encourageant les deux groupes à intégrer les méthodes innovantes d'enseignement et d'apprentissage rendues possibles par un environnement technologique en constante évolution. Le rôle du concepteur médiatique, parfois connu sous le nom d'ingénieur pédagogique, est central à ce processus. C'est pourquoi trois des partenaires eLene (Marie-Curie Skłodowska University in Lublin, Pologone, Université Nancy 2 et Université Paris-Dauphine) se sont penchés sur la question d'un référentiel de compétences pour ce métier ainsi que le recensement et le référencement de ressources permettant l'implémentation de programmes de formation.

Approche

La méthodologie choisie a été de procéder par étape, du général au spécifique, pour identifier les champs d'intervention du concepteur médiatique dans un dispositif de Formation Ouverte et à Distance pour aboutir à une définition des tâches et des compétences associées.

Les partenaires ont commencé par définir une typologie de projets eLearning :

Environnement

- oEntreprise
- oEnseignement supérieur
- oGrand public

Processus de production

- oEquipe
- oIndividuel

Scénario pédagogique

- oPrésentiel enrichi
- oPrésentiel amélioré

- oPrésentiel allégé
- oPrésentiel réduit
- oPrésentiel quasi-inexistant
- Multimédia et interaction
- oType de médias
- oType d'outils de communication
- oType d'interaction humaine

A partir de ces descripteurs, 3 situations seront retenues pour une étude plus approfondie, selon des critères de fréquence et de pertinence pour les équipes de médiatisation des structures de production dans l'enseignement supérieur.

Les étapes suivantes consistent à définir, pour chacune des situations retenues, les phases de production, les moments auxquels le concepteur médiatique intervient, les tâches que celui-ci aura à accomplir et les compétences nécessaires à la réalisation de ces tâches.

Les résultats seront confrontés aux référentiels de compétence existants, ainsi qu'aux compétences identifiées dans les autres lots du projet eLene-TLC qui portent sur les formateurs et accompagnateurs d'enseignants, les enseignants et les étudiants de la génération Internet.

Une activité de veille permanente identifiera les ressources existantes (sites web, modules de formation et d'autoformation, guides, exemples commentés de bonnes pratiques,...). Tous ces résultats seront intégrés dans le centre virtuel de ressources (Teaching and Learning service Centre) et référencés selon le standard LOM.

Les ressources ainsi répertoriées et commentées permettront ensuite de développer une réponse en matière de formation tout au long de la vie pour les concepteurs médiatiques et ainsi contribuer à la professionnalisation de ce métier encore mal connu.

Jean François BASSEREAU [jean-francois.bassereau@paris.ensam.fr]

Né le 1^{er} mai 1963 à Buzançais (Indre), il a effectué ses études secondaires au lycée Balzac de Tours. Des études en histoire de l'art, puis à l'Ecole Nationale des Beaux Arts Appliqués à l'Industrie (Bourges) en architecture d'intérieur (DNAT) le conduisent à fréquenter le monde des agences d'architecture, où la dimension produit le passionne. Il reprend ses études à l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (Paris) en Design industriel. Il en sort avec un diplôme de designer industriel (ENSAD). Il travaille en R et D, comme designer intégré (création de poste) dans une entreprise de grosses puéricultures « Bébé confort ». Il intègre, en 1990, le laboratoire Conception de Produits Nouveaux de l'ENSAM (Paris). Après un DEA en conception de produits nouveaux, il enseigne le design industriel en troisième cycle et développe une recherche originale en transfert de méthode en métrologie sensorielle et modélisation du processus de perception. Après sa soutenance de thèse de doctorat en juin 1995 (Cahier des charges Qualitatif Design, élaboration par le mécanisme des sens), ses publications parlent de design sensoriel (la conception des aspects perçus d'un produit). A l'origine de nombreuses démonstrations en entreprises (automobile, luxe, électroménager, textile, alimentaire, cosmétique, peintures et vernis...) démontrent la faisabilité de la maîtrise des aspects perçus d'un objet, de sa conception à sa fabrication et son utilisation. En 1998, il participe à l'écriture de l'ingénierie centrée sur l'homme (ouvrage de référence du Ministère de l'Industrie) et prône l'intégration des facteurs humains dans l'entreprise par la mise en place de généralistes des sciences humaines et sciences de l'homme et sociales, véritable lien entre les acteurs de la conception et les spécialistes de l'humain. Professeur associé à l'ENSAM il a développé de nombreux rapprochements de chercheurs issus des sciences de l'homme, sciences humaines et sociales à l'occasion de plusieurs appels d'offres publics et privés. Expert auprès du Ministère de l'Industrie, il est à l'origine de la technologie clé métrologie sensorielle (1995-2000), il a continué son action sur plus de 6 technologies clés (2005). Expert auprès de l'AFNOR, il participe activement à la mise en place d'une nouvelle norme dédiée au toucher des surfaces de matériaux par les nouvelles techniques d'analyse sensorielle qu'il a initiées.

Il partage son temps, aujourd'hui entre une activité privée de conseils, expertises et accompagnement de projets innovants touchant à des domaines de recherche appartenant à l'ingénierie centrée sur l'homme (SENSOLAB) et entre une activité de professeur associé au Laboratoire Conception de Produits et Innovation à l'ENSAM (Paris).

Résumé de la présentation

Design : discipline de recherche ?

Le design est une discipline. Dans sa pratique, beaucoup estime faire une, voire des recherches, dans le sens où sont réalisées des explorations empiriques sur un procédé, l'assemblage de matières, ou encore une investigation bibliographique sur un domaine un champ d'étude. Ces recherches personnelles de designers sont souvent nécessaires pour la maturation d'une idée en concept qui va plus ou moins lentement se matérialiser jusque dans un objet ; mais pour autant qu'elles soient intéressantes, impliquantes, passionnantes, nous sommes loin de ce que d'aucun appelle une recherche scientifique.

Le regret qu'il n'y ait pas de recherche scientifique reconnue en, et/ou, sur le design attriste la communauté du design, mais aussi d'autres communautés comme celles des ingénieurs, des

ergonomes. Je fais partie de la première, et au préalable je rendrais hommage à celles et ceux qui en France ont tenté de faire exister cette recherche.

Par la suite, je convoquerais avec moi d'autres chercheurs pour esquisser le champ de recherche Design. Volontairement, par cette dénomination, je laisse ouvert la possibilité d'entamer un travail exploratoire dans le cadre des activités de design (que ce soit très en amont, pour une explicitation d'une démarche d'amorçage d'idées créatives jusqu'à leur conceptualisation, établissement d'un Cahier des charges Qualitatif design et développement de sa maîtrise, participation à la conception d'un couple nouveau matière/procédé (matériau, produits semi finis), ou bien encore en utilisant ces activités de design comme objet de recherche (ethno conception, anthropologie, socio anthropologie).

A ce stade, il nous faut distinguer objet et objet de recherche.

Il y a un nécessaire découpage d'objet de recherche sur le monde, en préambule de toute recherche. Ici, dans le cadre d'une recherche design, il se peut que l'objet devienne un objet de recherche (dans son processus de construction mentale chez le consommateur, pratique dans le processus de conception chez le concepteur). Une recherche sur l'objet, sa catégorisation, ses aspects diachroniques et synchroniques en approche multi échelle d'objets (Cf. Généalogies d'objets), peut ouvrir vers d'autres sciences comme l'ethnologie, la paléontologie, l'histoire des techniques, l'anthropo sociologie dans ses spécialités ancrées en Histoire.

Dans la réalité perçue, ce découpage du monde en objets (au sens produits) n'est pas une donnée. Ce découpage est le résultat d'un processus de perception qui distingue objet et contexte (ou pas). A un niveau micro ou macro ce découpage donne des surprises dans l'étude des relations objet (de la perception)/sujet/contexte. Les étudier permet de convoquer les sciences du vivant, humaines et de l'Homme. La recherche design peut dans son objectif d'exploitation des connaissances en pratique design, jouer un rôle nouveau en recherche transdisciplinaire (Cf. Gusdori).

En premier, identifier les bugs perceptifs des approches techno centrées permet de les enrichir par une approche anthropo centrée.

Indiquer l'endroit à atteindre en rendant possible un dialogue des connaissances inter sciences qui n'existe plus depuis le Quattro Cento. Mieux, s'inscrire dans une dynamique presque classique en recherche scientifique, où lorsque la connaissance n'est pas disponible, elle est générée suite à une exploration expérimentale, puis dans un deuxième temps utilisée comme un matériau pour alimenter un processus de construction de modèle, sur un aspect plus fondamental.

Alors, si « les sciences de l'ingénieur demeurent celles de la production, alors que le design privilégie la perspective de la réception, celle de l'expérience des usagers », nous pouvons espérer nous rejoindre, un jour, accompagnée de sciences amies (humaines et sociales, du vivant) qui nous auraient permis d'identifier quelques concepts (bugs perceptifs), lois (de catégorisation, relative), voire pré modèle dialoguant avec les concepts, lois et modèles des sciences ancestrales de la physique, mécanique, qui elles aussi ont suivi une évolution naturelle de la pratique vers l'abstraction.

Nos problématiques ou axes de recherche partent du terrain de l'activité, la pratique. De ce terrain naissent de nombreux constats.

Le premier, celui de la possibilité d'une expertise, lentement construite et incorporée chez un praticien du design, mais comme souvent en expertise accompagnée d'une difficulté de verbalisation, de description, d'explicitation (donc difficilement partageable, transmissible). Pourtant, dans la pratique du design et une recherche design, comme il n'y a pas lieu d'opposer manuel/intellectuel, il serait stupide d'entretenir cette dichotomie artificiellement construite entre recherche fondamentale et orientée. (Cf. Matériaupôle).

Le deuxième, celui d'un contexte du processus de conception d'un objet tourné en projet ou différents acteurs co conçoivent en manipulant des informations issus des différentes spécialités. Or, dans ce contexte où la prédictibilité est le cadre de référence, l'ergonomie a produit une évolution qui a fait passer ses praticiens du statut d'intervention corrective, à celle participative jusqu'à celle prédictive pour certaines typologies d'objet ou de services (ergonomie cognitive sur logiciel, par exemple). Le design peut suivre pour certains cette voie.

Quoi qu'il en soit, si longtemps absente de la lente évolution et construction du découpage des sciences, le design apparaît comme nécessaire dans beaucoup de domaines et dans de nombreux processus. Plutôt que de conclure de manière générale, nous allons illustrer ce que peut apporter la recherche design en matériau (notamment sur de nouveaux matériaux (BFUP (Cf. Thèse de doctorat CIFRE COMELLI, matériaux intelligents, vivants (Cf. Recherches HERMES), et en restauration d'oeuvre d'art, où il n'y a pas non plus de recherche (Projet labellisé Matériaupôle).

La conclusion se finit sur un projet double de matériau à thème sensorielle en région centre et de matériau-pôle en région francilienne.

Lorraine BERGERET [Lo_bergeret@yahoo.fr]

Formation

-BTS + DSAA Design Produit, ENSAAMA, Olivier de Serres, Paris, 2005

-Master de recherche ICI, laboratoire CPI, ENSAM Paris, 2006

-Doctorante en première année à l'ENSAM

Sujet de thèse : Définition de nouveaux « objets intermédiaires* » utile à la valorisation d'une matière nouvelle dans le processus de conception : Cas de l'Ultrabéton®

Laboratoire : Conception de produits et innovation, ENSAM Paris

Directeur de thèse : Améziane Aoussat

Co-directeur de thèse : Jean-François Bassereau

Soutenance prévue en 2010 à l'ENSAM Paris

Titre et fonction actuelle : Designer intégré aux Ets Comelli et doctorante au laboratoire CPI, ENSAM Paris

Résumé de la présentation

Développement et valorisation d'une matière nouvelle par le design : Cas de l'Ultrabéton®

Le contexte industriel de la recherche : le développement d'une matière nouvelle et l'intégration d'un nouveau métier, le design industriel

La recherche s'effectue, dans le cadre d'une thèse en convention CIFRE au sein de l'entreprise Comelli, fabricant d'éléments préfabriqués en béton destinés au gros œuvre (parpaings, poutrelles,...). Comelli souhaite développer un nouveau béton, l'Ultrabéton® dont la composition innovante apporte des qualités esthétiques potentielles, encore mal identifiées. Ces qualités sensorielles ouvrent la voie d'une diversification pour l'entreprise dans le domaine de l'ameublement, de l'habitat intérieur et extérieur. Cette activité en développement nécessite l'intégration de nouvelles compétences liées aux métiers de la conception et plus particulièrement du design.

La problématique : de la matière, au matériau ou objet semi-fini vers le produit : quel processus de conception d'objets spécifique au développement d'une matière nouvelle ?

Pour l'entreprise, l'objectif est de réussir à faire connaître l'Ultrabéton®. La problématique industrielle est la suivante : Comment concevoir des produits qui favorisent une bonne implantation de l'Ultrabéton® sur le marché ? Le travail d'une année entrepris en master de recherche a permis d'apporter de premières réponses : il faut concevoir des produits en Ultrabéton® qui valorisent directement chacune des qualités innovantes de ce matériau - qualités à l'origine mal identifiées du fait de la nouveauté du matériau. Ces objets ont pour but particulier de faire comprendre les qualités de la matière à d'autres concepteurs (les concepteurs ici concernés sont en priorité les designers, architectes et plasticiens) pour qu'ils conçoivent par la suite eux-mêmes de nouveaux produits qui constituent des applications pertinentes du matériau. La diffusion de ces objets en Ultrabéton® permettra de faire connaître le matériau et donc d'en accroître son utilisation.

Première hypothèse de recherche : Il existe des objets qui « parlent » de la matière et le designer est capable d'en concevoir (et se doit de le faire dans notre contexte particulier). Cet acte constitue une stratégie de produits spécifique, davantage issue du métier de designer que des métiers de la communication (qui auraient privilégié une stratégie de communication comme choisir des designers renommés pour faire parler de la matière).

L'objectif de la recherche : générer de nouvelles connaissances en design

L'enjeu de la recherche est d'identifier les clés d'une démarche nouvelle de conception ; nouvelle pour le concepteur concerné par le projet industriel – moi-même, designer au sein de l'entreprise Comelli - et nouvelle par rapport aux méthodes de conception existantes. Cette recherche est l'occasion d'explicitier davantage le métier du design, notamment par rapport à une problématique orientée matériau ; la vision du design actuellement explicitée en ingénierie de conception étant réduite aux problématiques de prise en compte du consommateur.

Cette recherche de type recherche-action, repose fortement sur l'imbrication de l'aspect théorique de la recherche et des expérimentations ; lorsque les actions menées (actions de design : expérimentations et interrogations sur la matière...) induisent une réflexion qui tend à être générique (de la recherche-action vers la recherche) et qui oriente à son tour les futures actions à mener pour expérimenter et valider les hypothèses (dites actions-recherche).

Anne Marie BOUTIN [info@apci.asso.fr]

Anne Marie Boutin est présidente de l'Agence pour la promotion de la création industrielle, APCI, qu'elle a fondée en 1983.

Elle est depuis 2001 « regional advisor » pour l'Europe de l'International Council of Societies of Design (ICSID) , dont elle a été vice-présidente de 1987 à 1992, chargée des problèmes d'éducation et d'information.

Elle a été présidente et directrice de L'Ecole nationale supérieure de création industrielle ENSCI/les Ateliers, de 1984 à 1992, membre élu de la commission française auprès de l'UNESCO (1986-1992) et membre du conseil scientifique du master « design leadership » de l'université des arts appliqués d'Helsinki (Finlande) jusqu'en 2000.

Elle est membre du conseil pédagogique de Strate college designers et membre du comité de sélection du projet Design 21 : Social design network de l'UNESCO.

Expert international en matière de promotion et d'éducation en design, elle participe régulièrement à des jurys de compétitions et concours, à des jurys de diplômes et aux principales conférences internationales de design .

Elle est membre des Comités consultatifs de plusieurs publications internationales d'art et de design et est l'auteur de nombreuses contributions sur l'enseignement du design, le lien entre design et innovation, l'impact économique du design, le rôle du design dans le passage de la tradition à la modernité.

Elle est présidente de l'Union internationale des associations (UIA)

Elle est magistrat honoraire de la Cour des comptes où elle a été Conseillère maître de 1993 à 2006.

Résumé de la présentation

Agence pour la promotion de la création industrielle

Créée en 1983, l'APCI, est le seul organisme français de promotion du design à compétence nationale, couvrant tous les secteurs de l'économie et tous les métiers du design.

Elle participe à ce titre aux travaux des réseaux de ses homologues européens et internationaux.

L'APCI est membre de l'International council of societies of industrial design (ICSID) et du Bureau of european designers associations (BEDA).

L'APCI, c'est une conception du design qui privilégie l'individu dans sa relation aux objets, à leur environnement, aux systèmes et aux images, et porte une même attention aux objets du travail, des espaces collectifs, de la vie domestique, de la santé, des loisirs, du sport et des transports. C'est la certitude que le design est étroitement lié à l'innovation technologique, sociale et culturelle.

L'APCI c'est un réseau de membres et de partenaires, publics et privés, nationaux et internationaux, avec qui elle développe des actions qui valorisent une approche économique, sociale et culturelle du design et s'adressent tout à la fois aux entreprises, aux designers, aux écoles, aux pouvoirs publics, au grand public et qui combinent promotion, incitation, sensibilisation.

- L'Observateur du Design, sélection annuelle des réalisations les plus innovantes de notre environnement quotidien, des étoiles et des mentions, des expositions en France (la première à la Cité des sciences et de l'industrie pendant 3 mois) et à l'étranger ; plus de 500 000 visiteurs par an ; un catalogue bilingue français/anglais, des guides visiteurs1270 réalisations sélectionnées depuis 1999.
- Une activité internationale soutenue, autour de l'itinérance de l'Observateur, accompagnée de conférences et de voyages d'étude et de prospection pour des agences ou des entreprises. L'Observateur, avec le label de compétition internationale de l'ICSID. est un des prix en compétition dans le World best design exchange.
- Une présence active en Europe : conférence européenne annuelle sur la promotion du design; ADMIRE (Prix européen de design management, analyse et diffusion de « bonnes pratiques » en design management, réseau de villes du design) ; groupe de travail sur l'évaluation de l'impact économique du design ; enquêtes (1993-2005) sur la promotion du design en Europe ; étude prospective « design for future needs » (2002)
- Une activité d'études et recherches : vers une politique régionale de design et un centre de design en Ile de France(2006); le management du design par les entreprises (2006) ; « Laboratoire Prospective » designers /entreprise IBC (2005-2006)) ; les besoins de formation permanente des designers/programme FAMI (2004) ; « design, transport et mobilité » dans les écoles de design (PREDIT 2003) ;
- Des concours d'idées pour étudiants et jeunes professionnels ouvrant vers une réflexion prospective sur des enjeux de société : Re ?bus, le bus européen du futur ; Watts in the air, l'insertion des éoliennes dans le paysage ; carte bleue vous donne carte blanche.
- Un guide : Panorama Design 2007, la nouvelle édition a une dimension européenne : plus de 120 acteurs du design, un guide pratique, une revue illustrée des pratiques du design et des enjeux actuels de la profession, plus de 800 références et de 300 photos.
- Un site Internet bilingue : www.apci.asso.fr



Brigitte BORJA DE MOZOTA [designence@wanadoo.fr]

Maître de Conférences HDR Université Paris X Nanterre

Responsable du séminaire Design dans le Master recherche science de gestion Université de Nancy 2

Membre du Laboratoire CEROS Université de Paris X
Membre associé du Laboratoire GREFIGE Université de Nancy 2
Directeur d'études Pole Design Management Institut ISIS à l' ESSEC

Design Management Life fellow (Design Management Institute Boston)
Reviewer Design Research Society (DRS)
Co Membre fondateur de European Academy of Design (EAD)
Co membre fondateur « Les Ateliers de la recherche en design »

Résumé de la présentation

Intervention Nancy 2007

Les nouveaux courants de la recherche en Design Management et leur conséquence sur la montée de la « pensée design » comme ressource des organisations

Comment la convergence des industries vient valider les nouveaux modèles de la pensée stratégique : Resource Based View (RBV) , Blue Ocean ...)

Comment cette convergence vient transformer l'organisation de l'innovation – innovation de rupture - dans les entreprises et donner du poids à un modèle de « design orienté utilisateur » pour créer un avantage compétitif durable

Comment l'avenir du design en gestion se dirige dans deux directions :

- le design pour ré-inventer le « business model » de mon industrie :le courant du « design thinking »
- le design de l'expérience client ou passer du CRM (gestion de la relation client) au CEM (gestion de l'expérience client)

Et quelles sont les conséquences de ces deux courants

- sur le design organisationnel et le design management
- sur la structure de la profession du design



Mourad CHOUKI [m.chouki@lecolededesign.com]

- Formation

Maîtrise en Sciences de Gestion, option Entrepreneuriat et Gestion des Projets
Master 2 Recherche en Sciences de Gestion, option GRH et Organisation

- Titres et activité

Doctorant, Université Paris X Nanterre et Nancy2
Chargé d'études ADI, L'École de design Nantes Atlantiques

Thèse en cours :

Design, GRH et Knowledge Management
Directrice : Brigitte BORJA DE MOZOTA
Co-directeur : Alain ANTOINE

Résumé de la présentation

LA CONCEPTION D'OUTILS DE VISUALISATION : SAVOIRS AU SERVICE DU KNOWLEDGE MANAGEMENT « CADRE THÉORIQUE »

La visualisation des savoirs est un outil au service du Knowledge management. En effet, la visualisation des savoirs participe à la résolution des problèmes liés au transfert des savoirs au sein de l'organisation. Cette visualisation peut rendre le savoir plus clair, elle peut aussi augmenter sa qualité et la rapidité de sa circulation. Dans cette présentation, nous allons distinguer la visualisation des savoirs de la visualisation des informations. En effet, la visualisation des savoirs est l'ensemble des représentations graphiques et visuelles qui assurent le transfert des connaissances et l'interaction entre les individus. Grâce aux interactions, nous pouvons créer du savoir organisationnel. Celui-ci se situe dans des habiletés gestuelles, des routines organisationnelles, des schèmes cognitifs, des cultures, des procédures et des normes (Didier et Dietrich, 2003). La mise en place des outils de visualisation facilite l'interaction entre les membres d'une équipe. Le design de ces outils demeure donc important dans la circulation et l'enrichissement des savoirs. Pour mieux designer ces outils, les entreprises ont besoin d'adapter leurs stratégies de gestion des ressources humaines avec l'activité design envisagée, notamment l'activité design graphique.

Fabian COSTET [fabian.costet@aranea.fr]

ETUDES

- 1997 : DESS Management du design et de la Qualité – IAE NANCY 2 (mention bien)
- 1994-1996 : Maîtrise de Sciences de Gestion – IAE NANCY 2
- 1993 : DEUG Sciences Economiques et Sociales – Fac de droit de Nancy 2

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

- 2003 –2007: Responsable commercial et administratif
Portefeuille de 60 clients : 54, 57 et 88 – de 300 à 1 salariés – secteur Industriel, secteur service aux entreprises, collectivités locales, associations, commerçants.
Produits : Sites Internet, Extranet, outils collaboratifs, e-business, hébergement. Communication traditionnelle d'appui (plaquettes, logos, cartes de visites, flyers...)
Membre et acteurs de réseaux professionnels : JCE de Nancy (Resp. com), CGPME (Commission TIC), Nancy Numérique (ADUAN), Club Lorrain des Affaires (secrétaire).
- 1999 : Création de la société ARANEA SARL – créateur et responsable suivi de projet et administratif.
1997-1998 : Responsable Assurance Qualité – PROMOTECH (Villers)

DERNIERES REALISATIONS (Avril 2007)

Site Internet Groupe GNT : <http://www.gnt-maintenance.fr>
Portail agro-alimentaire, annuaire et outil de suivi de projet :
IAA Lorraine (AGRIA – AIAL) : <http://www.iaa-lorraine.fr>
Site e-business – Société CALIPSO Diffusion : <http://www.calipso-diffusion.fr>
Site Club de gym pour enfants :
Nancy, Aix-en-Provence, Lille et Lyon : ex : <http://www.touptigym.fr>, <http://www.ludigym.com>,
....

Résumé de la présentation

La méthodologie de conception d'un site Internet : Une démarche de conception multimédia axée sur l'évolution permanente du CDC du client.

Les points clés d'un projet web :

- Audit stratégique et politique commerciale ou de communication, audit de contenu, audit utilisateurs (comprendre, traduire, reformuler, simplifier, améliorer)
- Charte graphique – Ergonomie : “ transversalité ” - “ zoning ”
- Organisation : Mise en place d'un véritable circuit d'informations autour du prototype accessible en ligne (entre les acteurs)
- Maîtrise de la maturation du projet – intégration des contenus – planification (expérience).
- Ouverture du site en ligne : Accompagner le “ grand saut ” (syndrome de l'ouverture)

Les facteurs clés de succès :

- La précision des audits
- La compréhension du besoin, la reformulation technique et la validation des étapes clés.
- Le prototype(s) en ligne (+ exemples)

Le bon sens et la prise en compte des échanges verbaux.

Le CDC d'un site Internet :

Objectif : éliminer le maximum de flou et transformer les " j'aimerais bien " en... " on va faire ça"

Modèle de CDC web.

Une méthodologie opérationnelle : du CDC au Dossier de production

Le CDC est l'outil de travail qui accompagne le projet du début à la fin, il évolue, il se transforme. Au niveau des agences web, le CDC devient le Dossier de Production et sera composé d'un ensemble d'outils opérationnels détaillés. Planches graphiques, Tableau de suivi des contenus, dossier de production des contenus, sous-dossiers techniques fonctionnels, SEA..., Schémas manuels, prototype en ligne (maquette évolutive), CR de réunion, planning... formation (et supports de formation).

Finir un projet qui ne s'arrête pas pour autant! 5 minutes

Une fois terminé, le dossier de production, à l'issue de la réunion de clôture peut redevenir un CDC nourri des idées émises lors de la réalisation du site mais n'entrant pas dans le champ défini par le CDC initial. On repart alors sur un nouveau cycle avec le client (c'est l'idéal!).

Cette démarche peut conduire également à la continuation du trio (client, idée, prestataire) vers une maintenance évolutive du site. Le CDC opérationnel devient l'outil de travail permanent de maintenance évolutive.

Samuel CRUZ LARA [nc]

Samuel Cruz-Lara got a Master Degree on Computer Science in 1984 (University Henri Poincaré, Nancy 1) and a PhD Degree in Computer Science in 1988 (National Polytechnic Institute of Lorraine). The central topic of his PhD thesis was the generation of integrated development environments by using attribute grammars. He is currently Associate Professor at the University of Nancy 2 (University Institute of Technology, Computer Science Department) and permanent Researcher at LORIA / INRIA Lorraine (Lorraine Laboratory for Research in Computer Science and its Applications – UMR 7503 – CNRS – INRIA – Universities of Nancy). He belongs to the “Language and Dialogue” team and has conducted several research activities on distributed software architectures, textual linguistic resources management, and multilingual and multimedia resources management. He has participated to several projects, in particular CNRS-SILFIDE, MLIS-ELAN, “Digital Museum Project” (this project has been sponsored by the National Science Council of Republic of China (Taiwan) numbered NSC-89-2750-P-260-001 and supported by INRIA, France) and ITEA’s Jules Verne and Passeparout projects. Currently, within ISO’s TC37/SC4 “Linguistic Resources Management”, he is the project leader of MLIF (Multi Lingual Information Framework), a high-level ISO-based abstract model for dealing with multilingual content [ISO AWI 24616].

Samuel Cruz-Lara is also member of the Synchronized MultiMedia Group of the World Wide Web Consortium and he is co-editor of the SMIL 3.0 specification (Synchronized Multimedia Integration Language).

Recent publications:

- Cheng-Yu Lu, Jean-Shin Hong and S. Cruz-Lara
« Adaptive Affective Hypermedia Presentation based on the Analysis of Multilingual Textual Information »
Third Taiwanese-French Conference on Information Technology (TFIT 2006)
Nancy, France.
28-30 Mars, 2006.
- S. Cruz-Lara, Nadia Bellalem, Julien Ducret and Isabelle Kramer
« Interactive Handling of Multilingual Content within Digital Media »
EuroITV 2006 Beyond Usability, Broadcast, and TV.
Workshop « Present and Future of Software Graphics Architectures for Interactive Television »
Athens, Greece.
25-26 May, 2006.
- S. Cruz-Lara, Nadia Bellalem, Julien Ducret and Isabelle Kramer
« Interoperability between translation memories and localization tools by using the MultiLingual Information Framework »
European Association for Machine Translation (EAMT 2006)
Oslo, Norway.
19-20 June, 2006.
- S. Cruz-Lara, Nadia Bellalem, Julien Ducret and Isabelle Kramer
« Standardizing the management and the representation of multilingual data: the MultiLingual Information Framework »
Third International Workshop on Language Resources for Translation Work, Research & Training.

Genoa, Italy.

28 May, 2006

• Pablo Cesar, Dick Bulterman, Zeljko Obrenovic, Julien Ducret, and Samuel Cruz-Lara
« Non-Intrusive User Interfaces for Interactive Digital Television Experiences »

EuroiTV 2007 « Interactive TV a shared experience »

Amsterdam, The Netherlands.

24-25 May, 2007

• Dick Bulterman, A.J. Jansen, Pablo Cesar, and Samuel Cruz-Lara

« An efficient, Streamable Text Format for Multimedia Captions and Subtitles »

ACM Symposium on Document Engineering.

Winnipeg, Canada.

28-31 August, 2007

Résumé de la présentation

Linguistic information plays an essential role in the management of multimedia information as it bears most of the descriptive content associated with more visual information. Depending on the context, it may be seen as the primary content, as documentary content for multimedia information, or as one among several possible information components in specific contexts such as interactive multimedia applications. In this paper we describe a generic framework that could be integrated into multimedia content. Our main objectives are both, to propose a high-level abstract model to represent multilingual content, and to offer a high degree of interactivity allowing final users to handle multilingual content within digital media*.

*S. Cruz-Lara, Nadia Bellalem, Julien Ducret and Isabelle Kramer

« Interactive Handling of Multilingual Content within Digital Media » EuroiTV 2006 Beyond Usability, Broadcast, and TV.

Workshop « Present and Future of Software Graphics Architectures for Interactive Television »

Athens, Greece. 25-26 May, 2006.

L'article sera également publié dans un chapitre du livre :

P. Cesar, K. Baker, D.C.A. Bulterman, L.F.G. Soares, S. Cruz-Lara, and A. Kaptein, "Present and Future of Software Graphics Architectures for IDTV," in *Interactive Digital Television: technologies and applications*, eds. G. Lekakos and K. Chorianopoulos. IDEA Group (IGI Publishing - ISBN: 978-1-59904-361-6).

Perrine DEMONGEOT [perrine.demongeot@mlab.enst-cachan.fr]

Doctorante : EDOGEST Dauphine Recherche en Management

Formation :

En cours : Thèse de doctorat en science de gestion / labo M-Lab

DEA Organisation et innovations à l'Université Paris IX Dauphine

ESC Grenoble (Spécialisation Technologie et innovation en Management d'entreprise + Gestion de projet)

Classes préparatoire CPE-Lyon (Mathématiques supérieures et spéciales)

Thèmes de Recherche :

Gestion des connaissances : les communautés de pratiques en environnement commercial (Mémoire de DEA)

Les processus d'innovation des produits de consommation haut de gamme en milieu Créateurs. Les paramètres créatifs sont un facteur clé de l'évolution des marques de luxe. Dans les secteurs de la mode, le design au sens de conception et l'innovation ont vu leur organisation changer et se complexifier depuis quelques décennies. Le secteur de la lunetterie est un exemple flagrant d'industrie transformée par l'apparition de créateurs/designers, et présentera un premier terrain d'observation adéquat.

Publication :

Les communautés de pratiques sont-elles une méthode de gestion des connaissances qui, appliquées à des commerciaux, permettent d'améliorer l'efficacité commerciale et la productivité en générale ?, mémoire DEA, Université Paris IX Dauphine, 2005.

Créativité et mise en scène (mars 2006), Dossier Création (mars 2006), Dossier prototypes (Octobre 2006), Dossier Marketing et valorisation (mars 2007) Les suppléments créateurs, Le Monde de l'Optique, bi-annuel, groupe de presse Le Monde du Regard.

Résumé de la présentation

QUEL RÔLE POUR LES DESIGNERS DANS LES PROCESSUS D'INNOVATION ? PROPOSITION D'UNE DEMARCHE DE RECHERCHE

Depuis quelques décennies, les designers intègrent les entreprises des secteurs manufacturiers proches de la mode. Face au rythme soutenu de renouvellement des produits, avec des cycles courts, les designers seraient, aux yeux du marché et des utilisateurs, un acteur essentiel du processus d'innovation et de développement de produits nouveaux.

L'article présente un travail émergent de thèse, qui tente de définir plus précisément le rôle des designers dans les processus d'innovation. Le terrain d'observation, investi pour l'occasion, est celui des designer-lunetiers. Ce secteur revêt des caractéristiques intéressantes au regard des fortes évolutions qu'il a subies depuis les années 80. La crise d'identité des produits, la spécialisation des acteurs du secteur, et l'avènement des licences offraient un environnement tout à fait favorable à la création de nouvelles collections dont le nombre explose depuis une quinzaine d'années. A l'issue d'une série d'entretiens et d'observations plus générales, quelques hypothèses sont envisagées. La première serait de dire que les designers construisent et activent des « briques design » dont nous donnerons une définition. La deuxième inhérente à la première traite de l'activité plutôt combinatoire et non innovante de ces designers dans le

secteur de l'optique. L'analyse systématique, seule, ne permettra pas de tester objectivement ces hypothèses. D'autres méthodes, proposées dans le présent article, devraient permettre d'analyser avec une granularité plus fine les phénomènes visés, et d'entrer ou non en résonance avec les hypothèses exprimées plus haut.

Pour ce travail, la position compréhensive du chercheur, nécessitait une approche d'abord qualitative selon la méthode de conduite d'entretiens auprès de designers, le plus souvent des chefs d'entreprise. L'observation générale du secteur, de son offre globale et les interviews m'ont clairement aidée à poser les premières hypothèses. L'initiative d'être sur le terrain dès le début de la thèse possède des vertus structurantes très positives. Cela a permis d'orienter la démarche de recherche, de mieux cibler la littérature correspondante et d'appréhender de nouveaux terrains avec plus de maturité. La communication reprend le chemin parcouru, expose les méthodes envisagées, et présente une démarche de recherche qu'il s'agira de critiquer et d'affiner en la confrontant à d'autres expériences.

Jacqueline FEBVRE [nc]

Directrice de l'école d'art et design d'Orléans (Institut d'arts visuels), co-commissaire de l'exposition Changer d'ère à la Cité des sciences et par ailleurs doctorante en histoire des techniques sur le thème de l'évolution du rôle du designer, entre 1939 et 2000 (Cnam/EHESS)

Résumé de la présentation

Concevoir autrement ? Dans le cadre d'une situation alarmante sur le plan environnemental, le créateur a-t-il un rôle à jouer ?

Du dessin au dessein...

Avec une grande attention à la création, aux savoir-faire, à la qualité, les premières industries manufacturières annonçaient dès le XVIII^e siècle le changement de statut du créateur : au-delà de celui qui conçoit, fabrique et donne sa personnalité, son âme, à un objet d'art, le maître d'oeuvre de la manufacture doit renouveler des modèles qui vont être réalisés par d'autres.

Lorsque la révolution industrielle bouscule les techniques, elle entraîne l'avènement d'une production à grande échelle qui délaisse la prépondérance de la conception pour les contraintes d'une fabrication en série.

C'est avec l'apparition du consommateur, qu'il faut satisfaire et rendre heureux, que le concepteur va devenir au fil du XXI^e siècle, aux côtés des équipes de production, l'un des leviers de l'innovation de notre société d'hyper consommation.

Des scénarios de consommation à repenser

Notre monde quotidien est passé de trois cents objets au début du XX^e siècle à plus de cinq mille aujourd'hui.

L'esthétique dans le monde occidental à la fin du XX^e siècle triomphe (Yves Michaud).

Parallèlement, la population ne cesse d'augmenter et va atteindre 10 milliards d'ici 2025. Aujourd'hui 20% de cette population dépense sans compter et les 80 % restant aspirent légitimement à améliorer leurs modes de vie et donc à consommer plus... La planète seule n'y suffit plus, d'autant que le confort matériel proposé aux sociétés occidentales a eu des conséquences considérables sur l'environnement.

Comment trouver les nouvelles ressources nécessaires ? S'il ne s'agit certes pas de tourner le dos aux progrès de la vie contemporaine, il est néanmoins indispensable de repenser nos scénarios de consommation et de production ...

Une révolution légère pour une société post-industrielle

Le designer, entre exécutant et visionnaire, peut-il apporter des réponses à la recherche de sens d'une société post-industrielle ? Peut-il accompagner les entreprises à produire sans détruire ?

La maturité des techniques et des technologies a redonné une grande liberté au concepteur. Ses capacités à ré-interroger les règles vont lui permettre d'explorer de nouvelles pistes ... comme celles de la croissance et la dynamique du vivant.

Certains précurseurs dans l'histoire déjà ont montré l'exemple. Les interroger montre des voies prometteuses.

En dessinant de nouveaux concepts attentifs aux usages, le designer a souvent su apporter des réponses, parfois transitoires, à nos excès. Il peut aujourd'hui s'attacher à conserver une performance à notre planète, en concevant pour chaque coin du monde des produits et services qui facilitent la transition d'une économie lourde à une économie légère.

C'est en imaginant de nouveaux scénarios, qui posent la question de la fonction et de l'usage (comment faire), de l'état (comment être), plutôt que celles, quantitatives, de la possession et de l'avoir, que la nouvelle génération de concepteurs peut nous proposer des réponses

Des pistes de conception différentes, plus proches de celles qui précédaient la révolution industrielle.

C'est probablement ainsi que nous pourrions passer de notre société d'hyper consommation décrite par Gilles Lipovetsky (Le paradoxe du bonheur) à celle de la société cognitive décrite par Thierry Gaudin. Par société cognitive, il entend une société post-industrielle qui s'empare des savoirs (cognitifs et complexes) pour les appliquer aux savoir-faire.

Il ne s'agit pas de faire moins mais de faire différemment ... Il s'agit de réorienter la conception en diminuant nos impacts, en économisant notre matière, en s'attachant à suivre le cycle du vivant, tout en réintroduisant du sens et de la justesse dans nos produits : l'attention à la forme, à la matière, à l'usage, à la singularité, à la perfection de l'exécution, sans exclure la relation à la beauté, à la nature, au plaisir ...

« Nous sommes tous dans le ruisseau, mais certains ont le regard tourné vers les étoiles » Oscar Wilde

Alain FINDELI [alain.findeli@umontreal.ca]

Ingénieur INSA (Génie physique), Doctorat Paris VIII (Esthétique et sciences de l'art)

Professeur titulaire, École de design industriel, Université de Montréal

Professeur invité, chargé de mission recherche, Centre universitaire Nîmes

Fondateur et conseiller scientifique et pédagogique de la Maîtrise de recherche en 'Design & Complexité', Université de Montréal

Chercheur, Chaire en paysage et environnement, Faculté de l'aménagement, Université de Montréal. Projet en cours, au sein d'une équipe mixte stéphanoise (École d'architecture/ Université Jean Monnet/DDE Loire/Epora) : «Quête interdisciplinaire des identités de lieux sur le grand territoire autoroutier Gier-Ondaine. Un laboratoire pour une théorie du projet intégré de paysage», subventionné par le programme "Art, architecture et paysage" du Ministère de la Culture.

Publications récentes :

- avec Bousbaci, R., «L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design», *The Design Journal*, VIII, 3, 2005, 35-49.

- «Qu'appelle-t-on "théorie" en design? Réflexions sur l'enseignement et la recherche en design», in Flamand, B. (dir.), *Le design. Essais sur des théories et des pratiques*, Paris, Ifm/Éd. du regard, 2006, 77-98.

- «Sustainable Design: A Critique of the Current Tripolar Model», *Comptes rendus du colloque international de l'European Academy of Design*, CD-Rom 'EAD 07', Izmir University of Economics, 11-13 avril 2007, 12pp.

alain.findeli@umontreal.ca

www.din.umontreal.ca/findeli.html

Résumé de la présentation**INTRODUCTION : SUR QUELQUES PARTICULARITÉS DE LA RECHERCHE EN DESIGN**

Dans quelle mesure le projet que nous avons annoncé à Nîmes sous forme programmatique a-t-il évolué depuis six mois? Sans parler de bilan, ce qui serait encore prématuré, il est néanmoins possible, selon nous, de faire un point sur notre parcours collectif.

Les *Ateliers de la recherche en design* sont l'une des manifestations du projet plus général qui consiste à réunir une communauté de recherche en design en France et, dans un second temps, dans l'espace francophone. Les ambitions de ce projet seront rappelées en introduction, en particulier en regard du contexte plus large de la communauté internationale de recherche en design. On précisera en particulier les conditions auxquelles il devrait se soumettre pour aboutir, en relevant le fait que l'«exception française» gagnerait à emprunter d'autres voies que celles qui ont conduit à la situation actuelle.

On exposera ensuite les raisons qui nous ont conduits, pour ces *Ateliers*, à convier les chercheurs des divers champs disciplinaires présents dans le programme à présenter l'état de l'art dans leurs domaines de recherche respectifs. Comme nous l'avons illustré à Nîmes en novembre 2006, cela participe d'une démarche qui alterne le travail «en creux» et «en plein». L'objectif est de mieux saisir en quoi la recherche en design pourrait s'apparenter aux pratiques actuelles de nos collègues chercheurs dans les disciplines considérées comme les «partenaires naturels» du design; mais on souhaiterait également faire ressortir ce qui pourrait singulariser la recherche en design lorsqu'elle prend ses distances à l'égard de ces partenaires. C'est à l'exploration de ces deux volets que cette introduction sera consacrée.

Alain Findeli, pour le Comité scientifique permanent des *Ateliers de la recherche en design*

Thomas FROELICHER [thomas.froehlicher@icn-groupe.fr]

Thomas FROELICHER est Professeur des Universités à l'Université de Nancy 2 / Nancy Université. Il a été Directeur Général du Groupe ICN Ecole de Management avant d'être nommé Délégué Général d'ARTEM en janvier 2007 (Art, Technologie et Management), partenariat stratégique entre l'ICN, l'Ecole Nationale Supérieure des Mines et l'Ecole Nationale d'Art de Nancy qui s'accompagne du développement d'un futur campus d'excellence à Nancy. Ce Projet est porté par les trois Universités de Nancy, trois Collectivités (Communauté Urbaine du Grand Nancy, Conseil Général de Meurthe et Moselle et Conseil régional de Lorraine) et ARTEM Entreprises (trente entreprises regroupées autour du Projet depuis 2002).

Gestionnaire et sociologue, ses travaux de recherche portent sur l'étude des conditions d'émergence de la coopération inter-organisationnelle, les multiples métamorphoses des organisations et plus récemment les nouvelles gouvernances de l'innovation, telles qu'elles apparaissent au sein des clusters et des pôles de compétitivité en France et à l'étranger.

Publications récentes

- ~ (2001), « La dynamique de l'organisation relationnelle : conventions et réseaux sociaux au regard de l'enchevêtrement des modes de coordination », Revue Finance, Contrôle, Stratégie
- ~ (2002), « Le pilotage des conventions d'échange dans une entreprise en réseau », Gérer et Comprendre, Annale de l'Ecole des Mines, avec C. Assens et A. Baroncelli
- ~ (2004), « Design Organisationnel et métamorphose des organisations », L'Harmattan, Eds. avec Björn Walliser
- ~ (2006), « Working Spaces in Art, Science and Business », Solitude Press, Eds. Avec Dominique Billier, Jean-Baptiste Joly
- ~ (2006), « Ressources rhétoriques et barrières à l'entrée : les conditions structurales de la déréglementation du marché de l'électricité », Finance, Contrôle, Stratégie, avec A. Kuhn.

Résumé de la présentation

La contribution donne un éclairage général sur la manière dont ARTEM envisage le Design et la recherche en Design. Dans ARTEM, l'accent est mis sur l'interaction entre trois univers professionnels, trois modes de conception (création, innovation, invention). La transversalité devient alors source de créativité.

Pour qualifier cette démarche, suivant Michel Foucault, on se réfère à un principe d'organisation « hétérotopique ». Le propos est illustré par la présentation des principes qui sous-tendent l'urbanisme et l'architecture du futur Campus Molitor – ARTEM vu comme un « espace de convergence ». La recherche en Design se traduit par une confrontation entre deux pensées différentes mais complémentaires du Design, l'une orientée vers le design d'environnement, social ou design d'espace, l'autre orientée vers le déploiement du design et son dépassement dans les industries créatives et le management des processus créatifs.

Anne GUENAND [Anne.Guenand@utc.fr]

Anne Guénand est enseignant-chercheur à l'Université de Technologie de Compiègne. Membre du comité de pilotage du Master Design Innovation Produit, elle est responsable des enseignements de Design Prospectif et d'Évaluation des Produits de Consommation. Après trois années passées au Japon, à l'Institut d'Art et de Design de Tsukuba, elle a été pendant 5 ans responsable du DESS de design industriel de l'UTC, et a développé des travaux de design prospectif avec un grand nombre d'entreprises françaises, dans les secteurs automobile et des biens de consommation. Ses recherches actuelles au sein du laboratoire ODIC portent sur le design avancé et l'intégration des facteurs subjectifs liés à l'utilisateur dès la phase amont de conception des produits de grande consommation. L'ensemble des collaborations conduites actuellement sur ce thème font appel d'une part aux sciences humaines et sciences cognitives, et d'autre part aux sciences pour l'ingénieur. Depuis 2005, Anne Guénand participe à l'organisation des conférences internationales DPPI (Designing Pleasurable Products and Interfaces) et est membre du comité de programme de la conférence internationale Desform (Design and Semantics of Form and Movement).

Principales communications :*Conférences internationales*

- O. GAPENNE, A. GUENAND, C. LENAY, B. MAILLET, I. THOUVENIN (2007)
« Designing the ground for pleasurable experience », in the ACM proceedings of the International Conference Designing Pleasurable Products Interfaces DPPI07, ISBN, pp., Helsinki, Finland, August 22-25, 2007
- A. GUENAND (2006)
« How to increase the acceptability of the complex technology today through the design of intuitive product? », séminaire Phiteco, Compiègne, Janvier 2006.
- B. MAILLET, A. GUENAND, C. LENAY, (2006)
« Tactile interaction design : emotion and communicational stances », Design and Emotion, Göteborg, Sweden, 27th-29th September 2006

Chapitre de livre

CHERFI Z., TROUSSIER N., GUENAND A., BOUDAUD N., LEMARCHAND C., (2006)
« Ingénierie de la conception et cycle de vie des produits », Hermès Science Publication
ISBN 2-7462-1214-5

Revue

B. MAILLET, A. GUENAND, C. LENAY, (2006)
« Materialising the communicational stances : are you receptive or engaged ? », Desform, Springer
Ferlag, en cours de publication

Résumé de la présentation

Une des problématiques rencontrées en conception de produits est le manque de connaissance concernant l'utilisateur final en amont du projet de conception. Ce manque est d'autant plus perceptible que l'on se trouve dans les applications de la haute technologie, pour lesquelles les potentialités fonctionnelles de la technologie sont largement supérieures à l'acceptabilité par les utilisateurs ou par la population de manière plus générale. Les utilisateurs attendent d'un

produit aujourd'hui qu'il soit de bonne qualité, et aussi qu'il soit facile d'usage, intuitif, voire même parfois attractif et amusant, c'est à dire qu'il réponde à des attentes d'ordre subjectif éminemment variables.

Or il se trouve que de plus en plus de produits technologiques partagent de plus en plus de composants techniques standards (électronique embarquée, écran, boutons), et imposent par leur constitution une logique (computationnelle) qui échappe à la logique (exploratoire) d'appropriation de l'utilisateur.

L'étude du décalage entre les attentes des utilisateurs finaux et l'offre industrielle est un objet de recherche en sciences pour l'ingénieur. Traditionnellement, on évalue le produit ou ses représentations intermédiaires, cela fonctionne bien pour certaines dimensions subjectives de l'objet (évaluation sémantique, analyse sensorielle, évaluation des préférences) mais la dimension de l'usage pose question:

- D'un côté il est nécessaire que le produit soit achevé et suffisamment diffusé pour qu'un retour d'évaluation soit possible en conception (le produit technologique innovant est bien souvent déjà commercialisé)

- D'autre part, la réussite d'un nouveau produit repose sur une co-conception du produit et des usages qui sont rendus possibles par ce produit, et ne repose pas a priori sur les pratiques existantes. Si on s'appuie sur des pratiques préalablement existantes pour définir les fonctionnalités à créer et tenter de deviner les usages futurs, il n'y a pas de réelle invention.

Le design de ces produits technologiques innovants pose donc des problèmes méthodologiques généraux qui obligent à une réflexion théorique fondamentale sur les médiations techniques.

De cette façon, à l'université de technologie de Compiègne, nous menons des recherches communes à plusieurs laboratoires dans le champ de conception, des sciences humaines et du domaine de la réalité virtuelle, pour comprendre ce qui constitue l'expérience d'un sujet d'un dispositif technologique et ainsi contribuer à produire des éléments théoriques en design de l'interaction, produire des connaissances sur l'utilisateur final qui soient exploitable dans le temps du projet et pour le projet.

Christian G'SELL [gsell@mines.inpl-nancy.fr]

Fonction : Professeur des Universités (Classe Exceptionnelle)

Enseignement : Ecole Nationale Supérieure des Mines de Nancy (INPL)

Parc de Saurupt, 54042 Nancy-Cédex

tél : 03.83.57.41.54 Email : gsell@mines.inpl-nancy.fr

Recherche : Responsable scientifique de l'Equipe de Recherche "Polymères, Composites et Verres" au Laboratoire de Physique des Matériaux (URM CNRS 7556), Institut Jean-Lamour

TITRES UNIVERSITAIRES

- Baccalauréat (Nancy, 1963)
- Licence d'Enseignement et de Recherche (Nancy, 1967)
- DEA de Physique du Solide (Nancy, 1968)
- Doctorat de Spécialité en Physique du Solide (Nancy I, 1971)
- Doctorat d'Etat Es-Sciences Physiques, (INPL, 1977)

PRIX SCIENTIFIQUES ET DISTINCTIONS HONORIFIQUES

- Médaille de Bronze de la Jeunesse et des Sports (1994)
- Chevalier dans l'Ordre des Palmes Académiques (1997)
- Grand prix du Groupe Français des Polymères (2005)

Résumé de la présentation

De l'idée... au marché

LA DEMARCHE DU DESIGN GLOBAL

Dans un contexte économique concurrentiel et mondialisé, l'innovation constitue pour les entreprises une piste difficile, mais essentielle. L'objectif est avant tout de répondre aux besoins exprimés ou latents du marché pour la mise au point de produits (matériels, virtuels ou de service). Dans l'esprit traditionnel du design, ces produits se doivent d'être beaux et originaux. Toutefois, des contraintes nouvelles s'imposent maintenant aux concepteurs. Ainsi, les produits doivent être : i) multifonctionnels, ii) sûrs, iii) évolutifs, iv) rentables et, iv) respectueux de l'environnement. La démarche de Design Global entend satisfaire ces exigences en mettant en œuvre 3 phases interactives.

Phase 1 : Recherche de l'idée innovante. La nouveauté n'est pas le seul critère de l'innovation. L'équipe-projet répond le plus souvent à une déclaration d'intention formulée à partir de la demande. Elle réalise un processus d'idéation fondé sur l'observation, le décadrage, les métaphores, l'analyse fonctionnelle, etc. L'essentiel est d'aller jusqu'au bout des concepts, en intégrant dès le début les tendances lourdes du marché et les attributs qui contrôlent l'efficacité du produit.

Phase 2 : Etude de faisabilité du produit. Des réponses satisfaisantes doivent être apportées à plusieurs questions essentielles. Le produit est-il faisable ? Quel sera son coût ? Est-il exploitable librement ? Est-il concerné par des contraintes réglementaires ? Quel sera son cycle de vie ? Répond-il à une logique de développement durable ?

Phase 3 : Conférer au produit une bonne rentabilité économique. La clientèle visée était à l'origine de l'idée ; elle contrôle également le succès ou l'échec du projet. Le choix du circuit de fabrication / distribution constitue une problématique essentielle, qui oriente les options

technologiques dès les étapes amont de la conception, mais aussi les besoins financiers et la politique de marketing. La responsabilité civile et l'intelligence économique sont également des problèmes à prendre en compte de manière récurrente.

La conduite d'un projet innovant puise souvent ses racines dans le terreau fertile qu'alimentent la science et la technologie. Mais par-dessus tout, le chef de projet doit conjuguer des qualités indispensables : créativité, compétence et audace.



Armand HATCHUEL [Armand.hatchuel@ensmp.fr]

Armand Hatchuel est professeur à l'Ecole des Mines de Paris où il a créé en 1994, avec plusieurs collègues, l'option « Ingénierie de la conception ». Cette unité d'enseignement et de recherches conduit des recherches empiriques, théoriques et pluridisciplinaires sur les activités de conception et d'innovation qu'il s'agisse de R&D (pour l'ingénieur) ou de Design. Elle a maintenu des partenariats privilégiés avec l'Ecole de Design, StrateCollège. Armand Hatchuel est aussi directeur adjoint du Centre de Gestion Scientifique de l'Ecole des mines. Il est l'auteur de nombreuses publications et participe à plusieurs instances scientifiques internationales. Il a notamment animé avec Romain Laufer des séminaires du CIPH sur les objets techniques et l'anthropologie de la valeur. Il a récemment dirigé plusieurs ouvrages collectifs : avec Thierry Gaudin, « les nouvelles raisons du savoir » (L'aube) ; avec Romain Laufer, « le Libéralisme, l'innovation et la question des limites » (L'harmattan). Il vient de publier en 2006 avec P. Lemasson et B. Weil, « Les processus d'innovation. Conception innovante et croissance des entreprises » chez Hermès ; et publiera fin 2007, avec Benoît Weil, chez Vuibert, un ouvrage collectif issu du colloque de Cerisy « Les nouveaux régimes de la conception ». Armand Hatchuel a reçu en 2003, la médaille de l'Ecole nationale supérieure des Arts et métiers pour ses travaux sur la conception.

Résumé de la présentation**Les apports d'une théorie de la conception pour la recherche en design :
Logique de la parure et logique de la pointe.**

Peut-on faire de la Recherche en Design sans une théorie de la conception ? Sans une théorie qui au moins permette de resituer le design par rapport à d'autres activités de conception comme celle de l'Architecte, ou de l'ingénieur. Ou qui permette de mieux spécifier les fondements et les logiques du Design. A partir de recherches récentes qui ont abouti à une théorie unifiée de la conception (Théorie C-K) nous montrons que les analyses classiques en termes d'esthétique, de fonction ou de forme appréhendent mal les « opérations d'expansion » des objets propres à l'activité des designers. La recherche en Design ou toute critique réflexive et constructive du design passe, selon nous, par la compréhension des logiques de la « parure » et des logiques de la « pointe » dans le travail des designers. Dans le cadre théorique proposé, la logique de la « parure » renvoie aux opérations d'expansion des régimes de valeur des objets ; alors que la logique de la « pointe » vise à étendre ou réviser « l'identité » des objets. La recherche en Design dispose ainsi d'outils d'analyse qui peuvent s'hybrider pour accroître la puissance expansive des designers. Cette approche s'articule aussi bien à une rhétorique qu'à une axiomatique des objets. Elle réinsère le design dans l'histoire des pensées du langage et de l'artificiel. Dans cette perspective, la recherche en Design peut apparaître comme l'un des lieux privilégiés d'analyse des transformations contemporaines.

Cette intervention reprend et étend un article publié dans Flamand B. (dir.), 2006, « Le Design. Essais sur des théories et des pratiques ». Institut Français de la Mode. Editions du Regard Paris.

François JÉGOU [francois.jegou@solutioning-design.net]

François Jégou, director of the Brussels-based design research company SDS-Solutioning, was the co-producer with Ezio Manzini of the exhibition Sustainable Everyday in 2003 at the Triennale di Milano. This collection of scenarios and case studies asked: what might everyday life be like in a sustainable society? How would we work, move, and take care of each other? The picture that emerged, was that of a 'multi-local city...a city in the shape of a network of places endowed with totally new characteristics". This initial scenario building work developed into the "Sustainable Everyday Project": a platform of researches and program of events traveling around the world (see www.sustainable-everyday.net).

François Jégou is visiting professor at the Faculty of Design of the Politecnico in Milan and La Cambre School of Visual Art in Brussels. Since 1990 he has run the SDS consultancy, specialising in co-designing scenarios and new product-service system definition. SDS is active in various fields including: sustainable design, interaction design, cognitive ergonomics, senior friendly design, compliance and security of pharmaceutical products, innovation in food products (see www.solutioning-design.net network)

Websites:

www.solutioning-design.net
www.sustainable-everyday.net

Last publications are:

- Manzini, E. Jégou F. "Sustainable Everyday, Scenarios of urban life", Edizione Ambiente, Milan 2003

- Jégou, F., Verganti R., Marchesi A., Simonelli G. D'ell Era C. "Design Driven Toolbox, A handbook to support companies in radical product innovation", Clac, Milano 2006.

- Jégou F. Manzini E. Meroni A. "Design Plan, a design toolbox to facilitate solution oriented partnership" in "Solution oriented partnership, How to design industrialized sustainable solutions" edited by E. Manzini, L. Collina, S. Evans, Cranfield University, 2004

Résumé de la présentation

Social innovation & design of promising solution towards sustainability

EMUDE, Emerging Demand for Sustainable Solutions
 Strategic Design Scenarios – DIS-INDACO Politecnico di Milano

Our consumption society extended at the world scale leads to both an ecological and social disaster at short-medium term. If we look at our daily living, we see everywhere unsustainable practices consuming energy, materials and producing pollution... But if we observed more accurately, we can also see emerging new practices alternative to the mainstream: i.e. production activities based on local resources and skills; healthy, natural forms of nutrition; self-managed services for the care of children and the elderly; new forms of exchange;

alternative mobility systems to replace the monoculture of individual cars; socialising initiatives to bring cities to life; networks linking consumers directly with producers...

These solutions are the result of actions by groups of particularly inventive, enterprising people who have been able to identify objectives and find suitable tools and organisational forms for achieving them. More than niche social innovations, these cases reveal potential emerging models for a daily life more in line with sustainable development.

This paper is based on the results of the European funded research project EMUDE (Emerging User Demands for Sustainable Solutions) and its development through the activities of the Sustainable Everyday Project. Its aim is to present a strategic design activity to support the development and dissemination of these promising solutions inspired by the observation of social innovation initiatives.

In particular it will first present an overview of the EMUDE project process.

In a second part it will describe six patterns of "ways of doing" that emerge from the analysis of the collected cases.

Finally, in a third part it will present through a series of examples the possible contributions of a strategic design activity to facilitate the access to the cases solutions keeping their original relational qualities.

Ronan Kerdreux [nc]

Ronan Kerdreux est designer (agence Pascale Lapalud + Ronan Kerdreux - Marseille), enseignant à l'École supérieure des beaux-arts de Marseille au sein de l'atelier Lentigo, coordinateur pédagogique de la phase « projet » de l'option design, membre fondateur de l'équipe de recherche insARTis, intervenant régulier au sein de l'Université de Savoie dans la licence « Arts/Information & Communication », membre du conseil pédagogique de l'ESBA-Marseille (au sein duquel les questions liées à la place de la recherche dans la formation supérieure en art sont en débat).

Thèmes de recherche

Identité sociale des créateurs, co-construction de savoir, méthodologies du projet, travail collaboratif, systèmes d'information, technologies avancées, pratiques de projet et croisements disciplinaires.

Résumé de la présentation (avec Frédérique Entrialgo)

InsARTis est une équipe de recherche (habilitée par la Dapa, Ministère de la Culture et de la Communication) qui réunit des chercheurs et professeurs rattachés à trois écoles de Marseille : l'École Nationale Supérieure d'Architecture, l'École supérieure des beaux-arts et l'École Universitaire Polytechnique. Elle existe sous forme d'équipe émergente depuis 2004 et habilitée depuis 2006. La reconnaissance mutuelle prend le pas sur les différences de statut des trois établissements de rattachement, des professeurs et des ambitions pour former une sorte d'expérience grandeur réelle de ce que la recherche peut être lorsque les objectifs prennent le pas sur d'autres considérations.

InsARTis possède ses propres problématiques, alimentées par l'organisation de séminaires, de rencontres et d'entretiens ; ses activités alimentent en outre une série de situations pédagogiques au cours desquelles les étudiants des trois établissements sont réunis pour "faire projet ensemble" dans des situations "cote-à-cote" ou au sein d'équipes pluri-disciplinaires.

L'exemple du contrat "convergence" en cours de conclusion peut aider à montrer comment les rencontres avec des artistes, effectuées pour la plupart au cours des séminaires d'insARTis, permettent d'approcher de nouvelles formes de travail collaboratif et comment les supports numériques accompagnent ces nouvelles pratiques.



Jocelyne LE BOEUF [j.leboeuf@lecolededesign.com]

Formation

Maîtrise d'histoire de l'art – Université de Rennes 2.
DEA en Histoire et Critique des Arts – Université de Rennes 2 (sous la direction de Jean-Yves Andrieux).

Titres et activité :

Directrice des études à l'École de Design Nantes Atlantique
Enseignante en histoire de l'art et du design

Publications :

- « Le design », 1950-2000 – Arts contemporains, sous la direction de Camille Saint-Jacques, Paris, éd. Autrement et SCÉRÉN-CNDP, 2002.
- Jacques Viénot and the « Esthétique industrielle » in France (1920-1960), *Design Issues*, 22.1 Winter (2006), The MIT Press.
- Jacques Viénot (1893-1959), pionnier de l'esthétique industrielle en France, Rennes, PUR, coll. Art&Société, 2006.
- Introduction au colloque Ethics : Design, Ethics and Humanity, Nantes, juin 2006, Cumulus Working Papers, University of Art and Design, Helsinki.

Résumé de la présentation

De l'histoire de l'art à l'histoire du design industriel

L'histoire du design industriel est-elle une branche de l'histoire de l'art ? de l'histoire des techniques ? de la culture matérielle ? À ces interrogations s'ajoute une question plus générale : qu'est-ce qui, dans notre regard sur l'histoire, appartient au présent ? Quels sont nos présupposés ? Le discours dominant reste attaché à une vision romantique, avec ses grands prophètes et ses chefs-d'œuvre, des arts décoratifs à nos jours... L'histoire de l'art et l'histoire de l'architecture sont les disciplines de référence dominante. Mais les diverses théories, les outils et les méthodes d'investigation historiques propres à ces domaines de la connaissance sont-ils adaptés ? Ont-ils ouvert des perspectives historiennes au design industriel, en dehors de l'approche stylistique et hagiographique, à l'aune des engagements modernes et des discours post-modernes ?

Historiographie

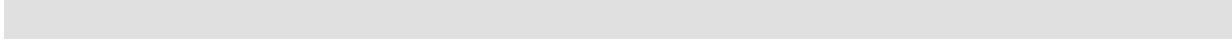
Le propos sera d'esquisser un bilan critique, à partir d'un repérage bibliographique sur les principales approches proposées tant en histoire de l'art que dans d'autres champs de l'histoire ouverts sur ce sujet. Beaucoup d'ouvrages sont parus depuis les années 1970-80. L'idée n'est pas d'être exhaustif, mais plutôt de reprendre les questions ci-dessus. Il ne s'agit pas non plus d'un

repérage qui aurait la prétention de faire le tour du sujet au niveau international. Les constats à partir du terrain français feront référence cependant à l'éclairage apporté par des recherches menées dans d'autres pays et plus particulièrement dans le monde anglo-saxon. Il est évident que toute histoire nationale du design ne peut prendre son sens que dans une compréhension des réseaux internationaux d'influences théoriques et idéologiques. Il y a des écrits pionniers qui trouvent une résonance internationale, des recherches et débats qui entrent sur la scène pratiquement en même temps dans différents pays et il est difficile d'en tracer nettement les contours...

L'histoire du design industriel comme histoire du projet

La rareté des écrits historiques sur le design industriel français de l'après Seconde Guerre mondiale m'a convaincue d'un vaste terrain à défricher, qui pourrait être l'occasion d'un nouveau questionnement. Une première étape de ce travail a consisté en une biographie critique de Jacques Viénot, créateur de l'*Institut d'Esthétique industrielle* (1951). Le cadre méthodologique dans lequel je propose de poursuivre cette recherche suppose d'effectuer des sondages dans les archives des entreprises des années 1950, de confronter le cadre théorique de l'esthétique industrielle aux circonstances de la mise en œuvre des choix qui ont dessiné alors notre environnement. Quelles réalités et quels mythes organisaient l'action du design ? Sur quoi portait cette action ?

Au-delà des grands récits sur les projets de société et sur les idéaux du passé, il s'agirait de trouver une autre distance, celle qui nous rapproche des acteurs et pourrait produire une connaissance féconde pour penser le design industriel à notre époque. C'est sur cette mise en perspective épistémologique que je souhaite ouvrir le débat.



Lysianne LECHOT HIRT [lysianne.lechot-hirt@hesge.ch]

Licenciée en Lettres de l'Université de Genève (1987), Lysianne LéchoH Hirt dirige depuis 2003 les activités de recherche de la Haute école d'art et de design ; elle est présidente du Swiss Design Network, réseau national de compétences des hautes écoles de design. Elle a dirigé les Activités culturelles de l'Université de Genève de 2001 à 2003, et a été responsable de la Médiathèque du Centre pour l'image contemporaine de Genève de 1997 à 2001, et membre du comité du Centre de la photographie de Genève de 1995 à 2004.

Publications et colloques

Membre fondateur du comité de rédaction de l'Encyclopédie des nouveaux médias (www.newmedia-art.org), éditeur responsable de la publication de la revue Images du Centre de la photographie de 1996 à 1999, membre du comité de rédaction de la revue Creatio Helvetica de 2000 à 2006, elle a également publié dans de nombreux catalogues d'art contemporain, entre autres Eric Lanz (2005), Quoi de 9/11 photographes de la région lémanique (2002), Biennale de l'Image en Mouvement (1987 à 1996), Version – art et nouveaux médias (2000). Elle a publié de nombreux articles de critique d'art dans des revues spécialisées et des journaux grand public.

Elle co-organise les manifestations AC * DC art contemporain design contemporain à la Haute école d'art et de design – Genève (octobre 2007), et elle a entre autres organisé le symposium Drawing New Territories- the best of design research (Swiss Design Network, 2006), le colloque Affaires de famille (2003), le colloque Censurés ! (2002) et participé à de nombreuses rencontres et tables rondes sur l'art contemporain, l'architecture et le design.

Projet de recherche en cours :

CreaSeach - Elaboration de méthodologies et de modèles pour une activité de recherche basée sur les processus de création en design. Projet déposé dans le cadre du programme Réserve stratégique de la HES-SO, Octobre 2006

Projet de recherche en préparation :

UrbanMob – mobilier urbain et mobilité, en partenariat avec le Service de l'aménagement urbain de la Ville de Genève. Projet à déposer à la CTI-Commission pour la technologie et l'innovation de l'Office fédéral de la formation professionnelle et de la technologie, Département fédéral de l'économie, Confédération helvétique.

Résumé de la présentation

Swiss Design Network – présentation

En janvier 2003, les Hautes écoles de design suisses fondaient le Swiss Design Network, une association destinée à intensifier et à fédérer les activités de recherche dans le domaine du design. En 2004, le SDN obtenait la reconnaissance de la Confédération helvétique en tant que Réseau national de compétences.

Les objectifs du SDN sont de fonder une communauté suisse de chercheurs en design, d'être un lieu de débat et d'échange d'informations, un lieu de formation continue pour les chercheurs et un partenaire pour les entreprises et entités intéressées par la recherche en design.

L'organisation de symposiums internationaux accompagnés de publications, de colloques de transfert technologique avec des entreprises, d'ateliers de discussions thématiques ainsi que la production d'un site Internet ont été jusqu'ici les principales activités du SDN.

La structure institutionnelle place l'enseignement supérieur du design en Suisse sous l'autorité du Département fédéral de l'économie (alors que les Universités et Ecoles polytechniques fédérales sont placées sous l'autorité du Département fédéral de l'intérieur) ; ce positionnement a des conséquences sur les définitions et les objectifs assignés aux activités de recherche en design ; le modèle de la recherche appliquée est privilégié. Ce modèle ne convient toutefois que partiellement aux designers, aucune faculté n'accueillant pour l'instant de Département de design qui pourrait jouer le rôle de partenaire académique.

Les instances helvétiques de financement de la recherche (régionales et nationales) font une place au design. La recherche en design s'organise dans les Hautes écoles par le biais d'instituts ou de groupes qui doivent gérer la concurrence inter-établissements et la nécessaire collaboration au sein de projets plus ambitieux.

Quelques exemples de projets réalisés ou en cours permettront de se faire une idée plus concrète de la nature des activités de recherche en design en Suisse.

Swiss Design Network : www.swiss-design.org

Haute école d'art et de design – Genève, recherche en design :
www.hesge.ch/heaa/pages/rad.html

Projets suisses – exemples :

www.lifeclipper.net

www.sustainable-design.ch

www.f-i.ch

www.design-museographie.ch



Agnès LEVITTE [agnes.levitte@agneslevitte.net]

Agnès Levitte a fait partie des premières équipes du Centre de Création Industrielle du Musée des Arts Décoratifs de Paris, de l'Ecomusée du Creusot et du Centre Pompidou, en tant que responsable de concours et de plusieurs expositions sur le design industriel.

Est l'auteur d'ouvrages sur le design produit et le design de création.

Directrice de l'Ecole de Design des Pays de la Loire dès 1990, elle restructure l'établissement tant dans sa gestion administrative que dans sa pédagogie. C'est en 1997 que l'école obtient l'homologation du diplôme au niveau II (bac +5) grâce à de nombreux partenariats réussis avec les entreprises et à un placement exemplaire de ses élèves.

Après trois années de design management auprès d'architectes en Australie, elle est aujourd'hui consultante (pour Arcelor, OTUA, Ubifrance, EDF...) et enseignante en histoire et actualités du design. Elle travaille parallèlement à un doctorat sur la « Perception des Objets Quotidiens », sous la direction de Jean-Marie Schaeffer au sein du CRAL EHESS/CNRS.

Récents articles de recherche :

- "Piéton et sécurité : le design visité par les Sciences Cognitives", Colloque « Copie », soumis
- "Street Furniture: Discourse or disorder?", 7th Conference of the European Academy of Design, Izmir, Avril 2007.
- "Can Design Educate? The viewer's point of view", Design & Emotions Society, Gothenburg, Septembre 2006.
- «Design education and industry» - 8th Forum on Design Management and Education, the Design Management Institute - Barcelona (Spain), 20-22 Novembre 1996.

Résumé de la présentation**Piéton et sécurité : le design visité par les sciences cognitives.**

Mes recherches sur la perception des objets quotidiens s'appuient sur les sciences cognitives et les neurosciences. Depuis dix ans, les connaissances et les expériences sur le fonctionnement du cerveau ont remis en cause nombre de croyances et concepts sur la perception. Mon interrogation porte sur la perception visuelle et ses liens, notamment, avec la conscience, l'attention, la mémoire et les émotions. La lecture des principaux auteurs internationaux permet d'organiser de nouveaux concepts et de questionner les processus de la vision. Il m'a paru important de différencier la vision consciente de la vision implicite ou non-consciente. Et de poser les questions :

- Qu'est-ce qui permet de passer de l'une à l'autre ?
- Comment, pourquoi conserver cette perception ?

J'ai choisi d'appliquer et de tester ces concepts sur le mobilier urbain. En effet parmi tous les produits conçus par des designers, ceux qui meublent notre environnement urbain font partie de ceux qui ne sont pas choisis par leurs utilisateurs. Ils abritent, indiquent, orientent, protègent, guident le citadin qui doit le percevoir correctement et rapidement pour éviter les embûches et être en sécurité. Si voir un objet en volume est un processus très complexe, le voir dans un environnement non figé est encore plus complexe. Et pourtant c'est une tâche quotidienne pour chacun d'entre nous.

Est-ce que les abris de la nouvelle ligne du tram parisien remplissent dignement leurs fonctions?
Comment sont-ils perçus par les utilisateurs, qu'ils soient experts ou naïfs ?
Je propose de présenter ces premières recherches à l'aide de quelques images, et de poser ainsi
les pistes que je poursuis dans le cadre d'une thèse de philosophie : les sciences cognitives
peuvent-elles participer à accompagner les designers dans leurs responsabilités ?

Céline MOUGENOT [celine.mougenot@paris.ensam.fr]

Formation

Ingénieur INSA (Institut National des Sciences Appliquées) de Lyon, génie mécanique (2001)
Master Professionnel « Design Innovation Produits », UTC (2005)

Titres et activités

Doctorante (génie industriel), Laboratoire Conception de Produits & Innovation, ENSAM Paris (depuis fév. 2006)
Ingénieur, Dassault Systèmes (2001-2004) - Développement de logiciels de conception assistée par ordinateur

Publications et réalisations

Mougenot C., Bouchard C., Aoussat A. (2007) A study of designers' cognitive activity in design informational phase. International Conference on Engineering Design ICED07, Paris, Août 2007

Mougenot C., Bouchard C., Aoussat A. (2006) Fostering innovation in early design stage: A study of inspirational process in car-design companies. Wonderground – Design Research Society International Conference, Lisbonne, Novembre 2006

Kaur S., Westerman S., Mougenot C., Sourbé L., Bouchard C. (2006) Computer-based support for creativity in industrial design, CCID'06 First International Symposium on Culture, Creativity and Interaction Design - Londres, Septembre 2006

Recherche en cours :

- Modélisation de l'activité de recherche d'informations dans les phases amont en conception de produits (application à la définition d'un outil numérique d'aide à la créativité)

Projet européen TRENDS (Jan 2006–Dec 2008) www.trendsproject.org :

- Développement d'un logiciel de recherche d'images basé sur l'analyse sémantique du web et sur l'analyse avancée d'images, à l'attention des métiers du design

Résumé de la présentation

Inspiration et créativité : Etude ethnographique de l'activité des designers dans la phase informationnelle

Dans l'activité de conception de produits, il est reconnu qu'avant de générer des solutions-produits, les designers/concepteurs passent par une phase de recherche d'informations, ou de recherche d'inspiration, pour les projets où de nouveaux concepts doivent être générés (« non-routine design »).

Afin de nourrir leur créativité, les designers font donc appel à diverses sources d'informations qui peuvent être variées sur le fond (secteurs d'influence) et sur la forme (magazines, salons professionnels). La recherche d'inspiration est aujourd'hui transformée par l'apparition de l'Internet. Mais il apparaît qu'aucun outil ne permet une recherche d'informations adaptée

aux caractéristiques des métiers du design. Cette lacune vient en partie du fait que l'activité des designers dans cette phase est mal connue.

Notre travail cherche donc ici à formaliser l'activité des designers en terme de recherche d'inspiration : nous souhaitons connaître les secteurs d'influence et les sources d'inspiration actuellement utilisés ; nous cherchons à décrire l'activité cognitive des designers dans les phases amont de la conception, en particulier les phases de recherche de tendances et de créativité.

Nous présentons ici les résultats d'une première enquête réalisée auprès de 32 professionnels du design, impliqués dans les phases amont de projet design 'auto'. Cette enquête est destinée à présenter le contexte global de l'activité amont, autrement appelée « phase de préparation » ou « phase informationnelle » dans un projet de design. Nous avons identifié les médias utilisés pour la recherche d'inspiration, les secteurs influençant l'inspiration, ainsi que l'impact des nouvelles technologies sur l'activité de recherches créatives.

A cette première étude a fait suite une étude plus détaillée de l'activité cognitive des designers cherchant à décrire le type d'images considérées comme ayant une forte valeur inspirationnelle par les designers, le type d'éléments contenus dans l'image qui seront utilisés dans la suite du projet de design (couleur, forme, texture...) et enfin l'impact de l'éloignement entre le secteur d'inspiration (mode, nautisme, biomorphisme...) et le secteur du designer sur la valeur créative des solutions-design.

Marc PARTOUCHE [nc]

Docteur en histoire de l'art et esthétique.
Historien et théoricien des arts et de la culture contemporaine.

Directeur scientifique de la Cité du Design de Saint-Etienne
Professeur à l'école nationale supérieure de création industrielle.

Conduit depuis de nombreuses années des projets qui articulent direction d'écoles d'art, grands projets, enseignement, organisation d'expositions, création et diffusion de revues et de magazines, création et direction de collections d'ouvrage.

Dans le même mouvement, développe un travail de recherche et d'écriture dans la proximité des artistes et autour des enjeux qui sont ceux de la création aujourd'hui dans toutes ses dimensions (arts visuels, architecture, design, création numérique) : publication de très nombreux articles, textes de catalogues, ouvrages d'artistes et des livres, en particulier :

Marcel Duchamp. Sa vie, même. (Al dante éditions).
La Lignée oubliée. Bohèmes, avant-garde et art contemporain. De 1830 à nos jours. (Al dante éditions).

Une vie de banlieue. Sur les photographies d'Alain Leloup (Hazan édition),
Les Déchargeurs. Manifeste de l'individualisme Solidaire (FRAC éditions),

Egalement responsable éditorial d'ouvrages, notamment :
Isou. Contre l'Internationale Situationniste (H.C. éd.),
W.Flusser. Les gestes (H.C. éd.)

Résumé de la présentation

La Cité du Design

L'intervention, sera essentiellement orientée sur une présentation de la politique de recherche de la Cité du Design et des problématiques qui en découlent, ainsi qu'une définition des méthodes et des moyens pour la mettre en œuvre.

Stéphanie SAGOT [stephanie.sagot@unimes.fr]

Céline Gallen

Formation :

DEA de Sciences de Gestion, IAE de Poitiers (1997).

Doctorat de Sciences de Gestion, spécialité Marketing, IAE de Nantes (2001).

Titre de la thèse : "De la dissonance cognitive au besoin de réassurance appliqué à la consommation alimentaire : une approche par les représentations mentales".

Titre et fonction actuelles :

Depuis 2002 Enseignant-Chercheur en Marketing, Maître de Conférences en Gestion
Université de Nantes.

Derniers travaux publiés :

Gallen (2006), Le rôle du risque perçu et de l'expérience dans l'achat de vin en ligne, Revue Décisions Marketing, n°45. pp.59-74.

Gallen (2005), Le rôle des représentations mentales dans le processus de choix, une approche pluridisciplinaire appliquée au cas des produits alimentaires, Revue Recherche et applications en Marketing, 20, 3, 59-76.

Gallen (2005), "Le design alimentaire : quelle place pour l'originalité dans la cuisine ?", Colloque interdisciplinaire "Faire la cuisine", ESC Toulouse, 12-14 Décembre 2005.

Stéphanie Sagot

Maître de conférences en arts appliqués, Université de Nîmes, Docteur en arts appliqués

3 dernières publications :

- « Les balises ostréicoles de Marennes-Oléron : une poïétique du paysage », in Revue SEPIIA couleur et design, N°2, 2004, pp. 65-72

- « Territoires de l'objet et fantasme d'une peau commune », in actes du colloque L'objet et son lieu, sous la dir. d'Eliane Chiron et Claire Azéma, Centre de Recherche en Arts Visuels, Presses Universitaires de La Sorbonne, collection Arts Plastiques, Paris, 2004, pp. 179-189

- « De l'apéricube au design culinaire, quels imaginaires autour de la table ? »
6èmes Journées Normandes de Recherche sur la consommation « Sociétés et Consommations », ESC Rouen, mars 2007, actes publiés sur support numérique

Résumé de la présentation (avec Céline Gallen et Lucie Sirieix)

La création comme facteur de développement territorial : le design est-il mangeable ?

La recherche en arts appliqués et la recherche en marketing s'intéressent au design. Après avoir présenté le cadre épistémologique de ces deux disciplines, nous prendrons pour point d'appui un même projet de développement territorial portant sur la relation entre design et

produits alimentaires. Envisagée comme un croisement d'expériences, cette réflexion constitue une première mise à plat d'outils et de méthodes en vue de recherches futures qui pourraient nous permettre de développer des collaborations liant design et marketing.

Le design s'applique aujourd'hui le plus souvent à des produits fabriqués de manière industrielle. Pourtant, à ses origines, le design s'est constitué comme une méthodologie de projet applicable à l'ensemble des systèmes de production, notamment l'artisanat. Depuis quelques années émerge également un « design social », où la discipline se détache largement d'un exercice de style pour développer des services visant notamment l'amélioration de notre mode de vie et du mode d'interaction entre les communautés et notre environnement. En outre, de plus en plus d'organismes publics (Chambres de commerce et d'industrie, chambres des métiers, Institut d'Aménagement du Territoire, etc.) s'intéressent au design comme facteur de développement territorial.

Dans ce contexte, la ville de Nègrepelisse, dans le Tarn-et-Garonne, fait l'expérience originale depuis 2004 du développement d'un centre d'art, nommé « La cuisine » et consacré au design appliqué à l'alimentation. Un des objectifs de ce centre réside dans les possibilités de développement territorial par le design affichant ainsi des enjeux à la fois sociaux, culturels, économiques et touristiques. Courant 2006, le centre a développé un programme de design culinaire en collaboration avec la chambre des métiers du Tarn-et-Garonne permettant la rencontre de dix designers et dix artisans des métiers de bouche. Intitulé « Bouchées doubles », ce programme a permis de réaliser dix produits mis en vente et mis en scène dans les boutiques respectives des artisans. Ces produits furent également présentés au sein d'une exposition itinérante afin que le design puisse renforcer l'attractivité territoriale par une diffusion de la création dans les commerces de quartier. L'intérêt de ce type de manifestation est en outre d'ouvrir la voie vers l'innovation pour les artisans et, par ricochet, vers de nouveaux imaginaires. En effet, le design culinaire peut être un moyen de se démarquer de la production des industries agroalimentaires où beaucoup de « fausses innovations » sont créées. Le design peut alors devenir un argument économique pour que les artisans innovent et réussissent dans un environnement industriel très concurrentiel. Cependant, il existe une contrainte : il pèse historiquement sur les métiers de bouche des codes et traditions très lourds qui ont jusqu'ici laissé peu de place à l'innovation. Pourtant, les structures permettent une flexibilité et une adaptabilité meilleure (par rapport à l'industrie) tout en limitant les conséquences financières en cas d'échec des produits.

Cependant, le design, pour être un facteur de succès, doit être valorisé par le consommateur. Se pose alors la question de la perception du design par les consommateurs lorsqu'il s'applique à des produits comestibles, à savoir : le design crée-t-il une distance ou une proximité avec le consommateur ? L'analyse marketing peut fournir des réponses par l'analyse des représentations et attitudes suscitées par ce type de produits. Une étude qualitative a donc été menée sur la base de quatre focus groupes à partir de deux produits issus du projet bouchées doubles : un pain et un duo de fromages de chèvre (l'un fourré de coulis miel-fraise, l'autre de billes de chocolat) (cf. photos 1 et 2 en annexe).

Les consommateurs se sont exprimés après avoir vu le produit, puis après l'avoir goûté. L'étude montre que le design suscite des représentations qui influencent la catégorisation mentale du produit dont va dépendre la distance que le consommateur perçoit avec celui-ci (par exemple, pour certains consommateurs, le design induit une distance telle avec le produit qu'ils le catégorisent comme un produit décoratif, et non alimentaire). Cette distance perçue va déterminer l'appropriation qu'ils se font du produit et induire l'attraction ou le rejet. Il semble cependant exister des médias d'appropriation, favorisant la catégorisation dans le

"mangeable", tels que le placement du produit dans un contexte de présentation et de vente en magasin, ou les situations de consommation envisagées.

On constate alors que si le design semble apparaître comme un facteur de développement territorial, le marketing a un rôle complémentaire à jouer quant à la perception de ces initiatives par les consommateurs et les prescriptions à émettre pour les valoriser économiquement.

Christophe SCHMITT [schmitt.christophe@ensaia.inpl-nancy.fr]

Christophe Schmitt est maître de conférences HDR à l'Ecole Nationale Supérieure d'Agronomie et des Industries Alimentaires de Nancy où il dirige le département "Sciences de Gestion, Economiques et Sociales". Il est membre de l'équipe de recherche "Entrepreneuriat, Gestion des processus et des projets" au sein du laboratoire GREFIGE-CEREMO. Il est chercheur associé à l'Institut de Recherche sur les PME de l'Université du Québec à Trois-Rivières et participe au Programme européen MCX. Ses enseignements et ses recherches portent essentiellement sur le management de projet entrepreneurial et le pilotage de l'innovation. Par rapport à ces différents domaines, il a développé des outils dans une perspective de recherche-intervention.

Publications et réalisations

- AVENIER M.-J., SCHMITT C. (dir) 2007, La Construction de Savoirs pour l'Action, L'Harmattan, Collection Action et Savoir
- SCHMITT C. 2006, De la convergence de l'entrepreneuriat vers la notion de projet, P. Lievre, M. Lecoutre, M. K. Traoré, dans "Management de projets, les règles de l'activité à projet", Hermes/Lavoisier, p. 125-135
- SCHMITT C., BAYAD M. 2006, Les logiques de création : la place de la conception dans le processus de structuration des organisations, dans W. AZAN, F. BARES et C. CORNOLTI, "Logiques de création : Enjeux théoriques et management", L'Harmattan

Mohamed Bayad

Fonctions :

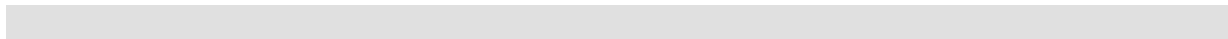
- Directeur de l'IAE de Nancy depuis 2004
- Directeur-Adjoint de l'IAE de Nancy en 2003
- Directeur de l'IAE de Metz de 1997 à 2000
- Professeur des universités : depuis 2003 à l'IAE de Nancy, Université Nancy2

Résumé de la présentation (avec Mohamed BAYAD)

Quand savoir gérer, c'est savoir concevoir

Quel est le point commun entre la mise en place d'un service nutrition au sein d'une entreprise dans le domaine de l'agro-alimentaire, la création d'une entreprise spécialisée dans l'Internet et le développement d'un produit innovant : une tondeuse à gazon à laser ? Ces différentes actions menées au sein d'organisations se déploient autour de trois éléments complémentaires : la conception, la réalisation et la valorisation. Si l'on retient ce triptyque pour comprendre le processus de structuration des organisations, force est de constater que la plupart des recherches dans le domaine de l'organisation ont porté soit sur des principes internalistes (réalisation) soit sur des principes externalistes (valorisation). Face à la dualité de ces approches classiques, il convient de réhabiliter la notion de conception en la mettant au centre de notre réflexion. A partir notamment des travaux d'H. Simon, nous présentons dans une première partie ce que nous entendons par conception. Par la suite, nous proposons une modélisation du processus organisationnel permettant de relier la conception, la réalisation et la valorisation.

Enfin, le dernier point prolonge cette proposition de modélisation autour des défis à relever lorsqu'on aborde l'organisation sous l'angle de la conception.



Catherine THOMAS [catherine.thomas@gredeg.cnrs.fr]

Docteur en sciences de gestion, Catherine THOMAS est Professeur à l'Université de METZ et membre de l'équipe Rodige du GREDEG (Groupe de Recherche en Droit, Economie et Gestion, UMR 6227, CNRS). Elle est responsable de l'axe DCC (Dynamique des Connaissances et Compétences) de l'équipe Rodige qui mobilise plusieurs enseignants chercheurs et doctorants sur des projets de conception d'outils de gestion des connaissances et/ou de compétences. Elle a eu en charge la coordination du projet KMP (Knowledge Management Platform), projet pluridisciplinaire (GREDEG, INRIA, GET et Telecom Valley) visant à concevoir et implémenter un site web de compétences pour une communauté de firmes et d'organismes de recherche dans le domaine des Télécoms. Ses travaux de recherche actuels portent sur la gestion des connaissances, notamment les problématiques de codification, et la conception de solutions TIC dans une perspective orientée usage.

Publications (3)

- Barlatier P.J., Thomas C, 2007, « Savoir voir collectif et développement de capacités réseau : le rôle du processus de codification dans l'expérimentation KMP », Revue Française de Gestion, N° 170, janvier 2007, pp. 173-190.
- Thomas C, 2006, « Communautés hybrides inter-firmes : le pouvoir structurant de la codification » in Proulx, Poissant et Sénécal, Communautés virtuelles : penser et agir en réseau, Chapitre 19, Presses de l'Université de Laval, pp. 295-318.
- Lazaric N., Thomas C., 2006, "The coordination and codification of knowledge inside a network, or the building of an 'epistemic community': The 'Telecom Valley' case study", in Dolfmsa W., Soete L., Understanding the Dynamics of a Knowledge Economy, Edward Elgar, pp.129-156.

Résumé de la présentation (avec Amandine PASCAL)

Méthodologie de design orientée usage, d'une solution TIC en milieu organisationnel.


Cette contribution propose une méthodologie de design orientée usage. La prise en compte des usages des TIC en milieu organisationnel apparaît aujourd'hui au cœur des préoccupations notamment en raison des succès et échecs non anticipés de mise sur le marché de technologies nouvelles. En effet, l'usage ne se déduit pas directement du travail de conception qui est réalisé à partir d'un objet. Les technologies de l'information ne peuvent pas, en elles-mêmes, améliorer les pratiques, faire augmenter ou baisser la productivité : seule leur utilisation le peut. « Ce sont souvent les modalités et les types d'outils utilisés, la façon dont ils ont été mis en œuvre, qui sont les plus importants et les plus déterminants du point de vue des impacts organisationnels et non pas le système technique en soi » (Benghozi, 2001 : 13). Dans cette perspective, la solution seule, même la « meilleure possible », ne garantit pas l'efficacité de sa mise en œuvre. L'usage peut alors se définir comme « un phénomène complexe qui se traduit par l'action d'une série de médiations enchevêtrées entre les acteurs humains et les dispositifs techniques » (Breton et Proulx, 2002 : 255).

Ici, nous proposons de penser l'appropriation et la conception non pas de façon séquentielle mais conjointe, et donc de prévoir l'appropriation dès les premiers moments du cycle de

conception de la solution TIC. A partir d'un projet RNRT (Réseau National de Recherche en Télécommunications) – le projet KMP (Knowledge Management Platform) –, nous développons une méthodologie de design d'une solution TIC orientée usage. L'objectif du projet KMP est de construire une solution innovante de « Knowledge Management » partagée entre les différents acteurs de Telecom Valley, association représentant les acteurs du cluster Télécoms de Sophia Antipolis. Cette solution est un service web sémantique de compétences destiné à une communauté d'entreprises, d'institutionnels et d'organismes de recherche pour instrumenter de la manière la plus efficace possible un processus d'échange et de combinaison de leurs connaissances et compétences.

La prise en compte des usages est d'abord réalisée par l'intégration d'utilisateurs pilotes dans les boucles de conception. L'originalité de notre méthodologie consiste au-delà, en la création, dès la phase de conception, d'un réseau sociotechnique au sein duquel vont se développer les trajectoires d'usage et qui soutiendra le projet en conception. Le projet est alors le résultat de la convergence des boucles de co-conception et des trajectoires d'usage. Ici, l'innovation technologique apparaît comme le résultat provisoire et évolutif de l'interaction entre ces deux mondes, celui des concepteurs et celui des utilisateurs. Dans cette perspective, les différentes interfaces produites jouent le rôle d'objets frontières : elles permettent d'une part l'intéressement des utilisateurs et donc la construction du réseau sociotechnique et assurent d'autre part la convergence des usages et de la conception.

Dans le cadre du projet KMP, cette co-évolution de la conception et des usages a assuré l'appropriation du prototype développé pendant la phase exploratoire. Aujourd'hui, l'industrialisation du prototype KMP est portée, non pas par ses concepteurs, mais par ses utilisateurs qui se sont appropriés la solution.



Eric TORTOCHOT [nc]

Formation, titres et diplômes

1987-1991	Élève professeur à l'ENS de Cachan
1988	Licence d'Arts appliqués, Paris I, Panthéon-Sorbonne
1989	Maîtrise d'Arts appliqués, Paris I, Panthéon-Sorbonne
1991	CAPET d'Arts appliqués, Paris (enseignant de 1991 à 2000)
1996	Agrégation externe d'Arts, option B, Arts appliqués
2000	Inspecteur d'académie, inspecteur pédagogique régional (IA-IPR) des Sciences et techniques industrielles, spécialité Arts appliqués
2006-2007	Master 2 en Sciences de l'éducation, Université de Provence (Aix-Marseille I), UMR-ADEF

Intitulé du Master : Les arts appliqués : l'inspection d'équipe du concept au bilan. Directeur de recherche : Jean-Charles Lebahar

Publications

2004 Tortochot E., Design(s), de la conception à la diffusion, (sous la direction de), Editions Bréal, Paris.

2005 Tortochot E., Contribution à une approche de la situation des enseignements d'Arts appliqués : petite histoire, héritages & devenir, Les actes du colloque « L'art ça s'apprend ! l'art ça s'enseigne ! », Cité internationale, Paris, 3-4 février 2005.

Texte disponible à l'adresse :

http://www.snes.edu/observ/spip/IMG/rtf/arts_appliques.rtf

2006 Tortochot E., Les BTS de design : un bilan d'étape. Comment diversité et engagement de la filière Arts appliqués dans les formations professionnelles de niveau III, sont révélateurs de la dynamique disciplinaire en France, CPC info n°42, « Le point sur... les Arts appliqués », DGEESCO, Paris, premier semestre 2006.

Résumé de la présentation

La formation des designers à l'Education nationale

Le DSAA : un laboratoire de l'activité de conception de-puis 20 ans

Les diplômes supérieurs d'arts appliqués (DSAA) sont situés à bac+4 (décret d'oc-tobre 1983), et couvrent plusieurs champs d'activités du design. Parce qu'ils offrent l'équivalence d'un master I ou d'une maîtrise, ils sont les prémisses d'une recherche en de-sign, en master II et au-delà. Ils sont fondés sur un projet éducatif précis, s'appuient sur un vivier particulier et leur cursus est validé par des professionnels et des enseignants. Le DSAA Créateur-concepteur possède la particularité d'associer trois champs de l'activité de concep-tion a priori distincts : le design produit, le design graphique et le design d'espace. La pluris-pécialité, au sein d'une même forme de certification, est présente partout où le diplôme est proposé en France. Ainsi, les nouveaux designers diplômés irriguent le territoire de cette spé-cificité. Si la place du diplôme dans l'organisation sociale (conventions collectives, par exem-ple) est source de clarification, sa

place dans le réseau des formations à l'étranger n'est pas lisible. Dans ce dernier cas, une articulation avec des études doctorales par la création de Masters II s'avère indispensable.

Le DSAA porte en lui les schémas structurels contraints par l'éducation nationale avec une part d'enseignement général. En ce sens, il perpétue la juxtaposition de disciplines a priori cloisonnées. Si interdisciplinarité et transversalité se côtoient, c'est parce qu'il y a eu transposition didactique (Rogalski et Samurçay, 1994) du caractère pluridisciplinaire qui caractérise la compétence de conception du designer professionnel : plasticiens, technologues, ergonomes, bricoleurs, porteurs de valeurs.

L'observation de cette pluridisciplinarité au sein de la discipline de projet, à savoir le bureau de création, montre que l'approche transversale du DSAA offre les conditions d'un laboratoire performant dans la formation aux activités de conception. En ce sens, les stratégies et situations didactiques mises en œuvre par les enseignants au sein d'équipes élargies, permettent notamment le partage d'instruments cognitifs interdisciplinaires (Lebahar, 2007). Avec les systèmes de valeurs propres à l'activité de design, avec l'héritage des technologies numériques et de nouvelles organisations socio-techniques du travail, les instruments cognitifs apportent les moyens aux enseignés d'assimiler les contraintes, voire de les falsifier afin de tendre vers un état désiré d'artefact. La question qui reste posée concerne les stratégies de conception développées par les enseignés : le DSAA permet-il d'intégrer la coopération dans l'activité de conception ?

Patrick TRUCHOT [nc]

Praticiens de disciplines très différentes et complémentaires : la mécanique pour **Patrick TRUCHOT**, 52 ans, Professeur des Universités et Vice-Président de l'Institut National Polytechnique de Lorraine, l'ergonomie pour **Benoît ROUSSEL**, 41 ans, Maître de Conférences, le design et les arts appliqués (Ecole BOULLE) pour **Nadine STOELTZEN**, 31 ans, Ingénieur d'Etudes et Coordinatrice de la Plate-forme.

Les trois créateurs possèdent beaucoup de points communs : la conception de produits et Innovation, une implication permanente dans les activités industrielles, un souci constant de la valorisation de la recherche et la pédagogie.

Le Comité des Arts Chimiques qui a reconnu la promotion de la créativité en support à l'innovation industrielle comme un de ses axes forts, sur rapport du Pr François COLIN, a proposé l'attribution d'un de ses prix MONTGOLFIER de la Société d'Encouragement pour l'Industrie Nationale le 23 Mai 2007, collectivement à MM. Patrick TRUCHOT, Benoît ROUSSEL et Mme Nadine STOELTZEN pour mettre en évidence leur initiative exemplaire et les encourager à poursuivre leur œuvre au profit des entreprises de toutes branches et des inventeurs individuels .

Résumé de la présentation (avec Benoît ROUSSEL et Nadine STOELTZEN)

Cré@ction : Une plate Forme Interdisciplinaire de recherche, de pédagogie et de transfert au service de l'Innovation.

Nos recherches ont mis en évidence l'importance de l'usage dans la genèse de l'innovation et de la nécessaire confrontation entre les détenteurs de la technologie et de la connaissance et les utilisateurs. Cette prise de conscience a donné naissance à des approches nouvelles en matière de recherche qui ont toutes en commun la confrontation interdisciplinaire orientée usage pour l'émergence de concepts novateurs mais réalistes. De manière concrète, sont apparues des plates-formes dites créatives tant dans le domaine universitaire que dans le domaine industriel, qui toutes cultivent cette confrontation.

Parmi ces réalisations on citera sur un plan universitaire « MEDIAS LAB » du MIT orienté sur usage et NTIC, « IDEAS LAB » de Minatec Grenoble orienté sur usage et nanotechnologies et sur un plan industriel, « Studio Créatif » de France Télécom orienté vers usage et télécom et plus récemment « Le Plateau des Innovations » du centre de recherche d'EDF orienté usage et énergie électrique.

Cette dernière réalisation est l'application opérationnelle des travaux de l'ERPI en matière d'innovation. Le plateau Cré@ction de l'INPL est une déclinaison « générique » du plateau innovation d'EDF car d'une part, il n'est pas thématique contrairement aux plateaux existants, et d'autre part il a plusieurs vocations : pédagogie, recherche et transfert.

Cette plate forme a pour but de franchir l'étape amont qui constitue le maillon faible du processus d'innovation en entreprise. Ce processus va de la génération de l'idée initiale à la réalisation d'un prototype ou d'une maquette de démonstration suffisamment crédible.

Inaugurée en 2005, cette plate-forme est à la fois l'aboutissement d'efforts étalés sur une quinzaine d'années de travaux de recherche, de préfigurations dans le monde industriel (EDF R&D- Clamart : « le Plateau des Innovations » 2003 – 2009) et la base de développements importants programmés de façon ferme.

Disposant actuellement d'un espace privatif de plus de 300 m² au sein de l'ENSGSI, le projet GAIA permettra à la plate-forme Cré@ction de disposer au premier semestre 2009 de 2500m² de locaux spécifiques dans un ensemble plus vaste dévolu à un projet collectif réunissant deux autres écoles du même campus (Ecole Nationale Supérieure d'Architecture, Ecole Européenne d'Ingénieur en Génie des Matériaux).

L'ensemble de ces actions sous-tendront l'évolution future de la plate-forme dans le cadre d'une extension, non seulement de ses moyens matériels, mais aussi de sa zone de rayonnement puisque la mise en place d'un réseau de collaborations internationales autour d'une plate-forme numérique est projeté.

Willemien VISSER [nc]

Willemien Visser a une triple formation : en psychologie cognitive (doctorat, 1983), informatique (licence orientée I.A. , 1980) et linguistique (licence, 1973). Chercheuse (CR1) à l'INRIA (Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique) depuis 1983, elle fait partie de l'équipe EIFFEL2-Cognition et Coopération en Conception (INRIA-Rocquencourt).

Depuis plus de 20 ans, Willemien Visser travaille sur la conception, dans des domaines d'application divers (mécanique, aéronautique, logiciel, design industriel, architecture). En contraste avec la psychologie cognitive où les études sont traditionnellement menées dans des conditions artificiellement restreintes, elle défend l'intérêt d'examiner la conception dans les projets réels, professionnels. Dans ses recherches, elle s'est toujours centrée sur les aspects dynamiques de la conception, sur l'activité effective des concepteurs dans leur travail sur des projets professionnels. Par le passé, Willemien Visser a effectué des travaux sur l'organisation de l'activité de conception, la planification et la réutilisation. Plus récemment, ses études portent sur la conception collaborative et le développement de méthodes pour analyser et modéliser cette activité. Sur la base d'une analyse critique des paradigmes dominants dans les études cognitives de la conception, elle propose depuis quelques années une vue de la conception comme construction de représentations—internes et externes, privées et utilisées collectivement—à travers différents modes d'interaction (verbal, graphique, gestuel) (Visser, 2006a, b).

Trois publications récentes

(v. aussi HAL : <https://hal.inria.fr/> sous Auteur = Visser, à sa page à <http://www-c.inria.fr/eiffel/documents/VISSER%20Willemien%20FICHE%20en.html>)

Visser, W. (2006a). *The cognitive artifacts of designing*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Visser, W. (2006b). *Designing as construction of representations: A dynamic viewpoint in cognitive design research*. *Human-Computer Interaction, Special Issue "Foundations of Design in HCI"*, 21(1), 103-152.

Accessible à HAL, ou directement à l'adresse

https://hal.inria.fr/docs/00/11/72/49/PDF/HCI_PostPrint_HAL.pdf

Visser, W., Darses, F., & Détienne, F. (2004). *Approches théoriques pour une ergonomie cognitive de la conception*. In J.-M. Hoc & F. Darses (Eds.), *Psychologie ergonomique : Tendances actuelles* (pp. 97-118). Paris: Presses Universitaires de France.

Résumé de la présentation

Les différentes formes des activités de design et « generic design »

Dans une première partie, je présente les principales approches de la conception adoptées en psychologie et ergonomie cognitives : (1) le point de vue proposé par Herbert Simon (± 1970) qui voit la conception comme une activité de résolution de problèmes, (2) les enrichissements de cette approche apportés par les recherches en ergonomie cognitive depuis les années 1980, (3) les critiques de cette approche formulées par des chercheurs dans le courant de la "cognition située" et/ou "action située", soulignant l'importance de l'activité réflexive mise en œuvre dans la conception (approche initiée par Donald Schön dans les années 1980) et (4) la

vue de la conception comme une construction de représentations—internes et externes, privées et utilisées collectivement— que je développe depuis quelques années.

Dans la seconde partie de ma communication, j'analyse l'hypothèse de la conception comme une "activité générique" proposée par Goel et Pirolli (1989). J'y développe une hypothèse de "conception générique étendue" : il y a aussi bien des similarités significatives entre les activités de conception mises en œuvre dans différentes situations que des différences cruciales entre ces activités et d'autres activités cognitives ; néanmoins, des caractéristiques des situations de conception introduisent également des différences dans les activités qui y sont mises en œuvre. Je propose trois déterminants de situations et développe sept dimensions regroupées sous ceux-ci et qui sont susceptibles de sous-tendre les différentes formes de conception : le processus de conception (son organisation, les outils utilisés et l'utilisateur "final" dans ce processus), le concepteur (différences interindividuelles) et l'artefact (son immersion sociale, son évolution et le type d'artefact, notamment structure vs. processus).



GREFIGE – CEREMO
Pôle Lorrain de Gestion
13 rue Maréchal Ney
C.O n°75 - 54037 Nancy Cedex
Tél. 03.54.50.35.80

